AMIGA . ST . FALCON . PC . MAC . CDI . CONSOLE

joystick NUMERO 32

NUMERO 32 - NOVEMBRE 1992 - 25F

joystick

LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES

C'est Noël avant Noël avec Infogrames, Core Design, Philips

GAGNEZ:

1 SCOOTER YAMAHA
1 PC 386+CD ROM
3 CDI PHILIPS
2 TV BOOK...

PREVIEWS:

L'ARME FATALE, ALIEN 3
LEMMINGS 2, DUNE (CD)
ISHAR (FALCON)

COMMODORE SE REBIFFE

2 NOUVEAUX AMIGA
La réaction au FALCON

STREET FIGHTER II

le jeu de l'année sur AMIGA ?

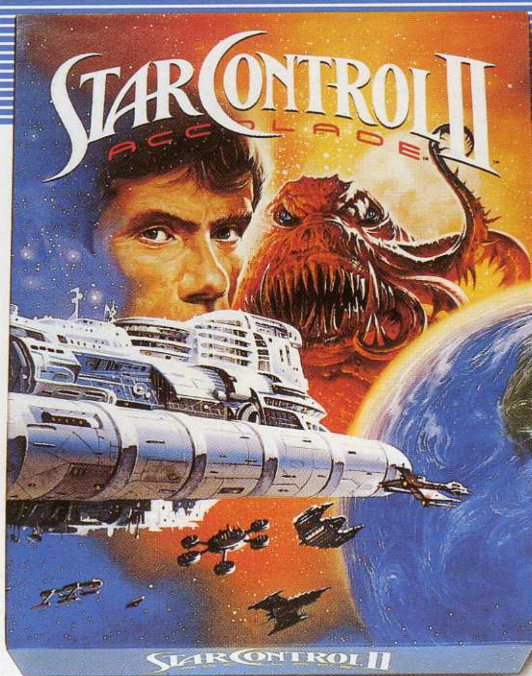
CASSEZ VOTRE TIRELIRE

TESTS: MIGHT & MAGIC IV - ALONE IN THE DARK - ATAC
KING QUEST VI - CAR & DRIVER - SHADOW OF THE BEAST 3
ROAD RASH - NIGEL MANSELL WORLD - SIM LIFE



N° 32 • NOVEMBRE 1992 • 25 F • BELGIQUE : 183 FB • SUISSE : 7,50 FS • LUXEMBOURG : 180 FL • ISSN 0994 - 455

Il faut les tuer pour leur apprendre à vivre.



Le jeu, c'est Star Control II, la suite tant attendue de Star Control, le jeu de rôle intergalactique d'Accolade.

L'époque, c'est le 23ème siècle et c'est vraiment un sale temps pour les humains.

Le commandant, c'est toi. Sous tes ordres un impressionnant vaisseau spatial accompagné de toute une flotte d'engins intersidéraux de toutes formes et de toutes tailles.

Ta mission, si tu l'acceptes, est de découvrir ce qu'est devenue la terre, cette planète que tu as quittée il y a une vingtaine d'années. L'ennemi, c'est la terrible hiérarchie Ur-Quan. Attention, ce sont vraiment des grands méchants.

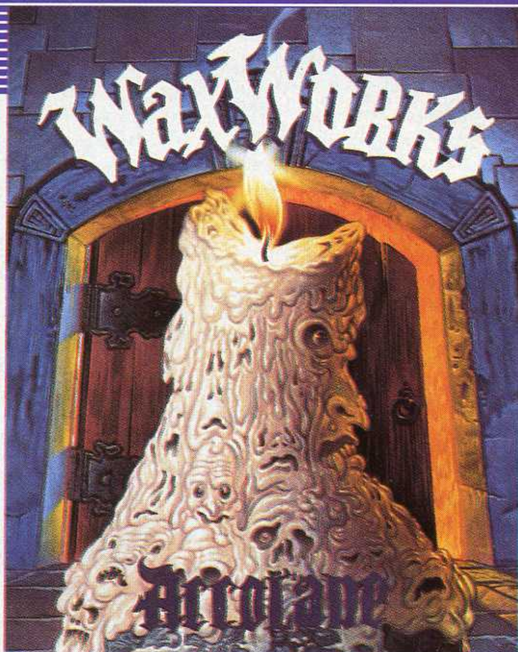
Les autres, ce sont ces aliens tous plus étranges les uns que les autres. Tu seras amené à dialoguer avec eux dans leurs propres langues. A toi de décider si tu dois les tuer, mais rappelle-toi ce seul mot d'ordre: méfiance...

L'espace, il est très grand. Il faut bien compter plusieurs années sidérales pour explorer l'intégralité des 500 systèmes stellaires et des 3000 planètes de Star Control II.

Les images, elles sont fabuleuses en VGA 256 couleurs. Le système, c'est pour IBM PC et compatibles.

ACCOLADE™
The best in entertainment software.™

"ABOMIFFREUX" "EPOUFFROYABLE" Telles furent ses dernières paroles.



Esprits craintifs, âmes faibles s'abstenir. Waxworks vous demande d'accrocher solidement votre coeur avant de débuter toute partie.

Tout a commencé un soir d'hiver. "Oncle Boris est mort" vous a-t-on annoncé. Dans son testament, il vous lègue "Le Waxworks," son mystérieux manoir et surtout vous investit d'une grande mission: retrouver Alex, votre frère jumeau que vous aviez perdu il y a 20 ans. A votre grande surprise, il est bien vivant, mais est passé du côté du mal.

Il va donc falloir affronter les plus abominables, affreux, épouvantables et effroyables zombis, morts-vivants et autres démons pour lever la malédiction qui pèse sur Alex.

Porté par ce nouvel amour fraternel, vous dominerez la peur, vous braverez les dangers pour parcourir 5 mondes différents et passer du 19ème siècle britannique à l'Egypte ancienne.

Pour cela, vous vous aiderez de livres magiques, d'armcs de toutes sortes et même d'appareils électroménagers pour affronter tous ceux qui vous veulent du mal.

A la limite, ça fait trop peur. Waxworks: disponible sur IBM PC et Amiga, hiver 1992.

ACCOLADE™
The best in entertainment software.™

SOMM

JOYSTICK N° 32 • NOVEMRE 1992

AIRE

EDITO

Loin de nous l'idée d'insister lourdement sur le fait que le Super Games Show se déroule du 4 au 8 novembre au CNIT la Défense à Paris et qu'on y aura un méga-stand géant, car vous savez déjà qu'il y a, du 4 au 8 novembre, à Paris, et plus précisément au CNIT la Défense, une manifestation micro-ludique nommée Super Games Show, à laquelle vous êtes aimablement convié, vu qu'on aura un stand de bonne taille pour vous accueillir. Et à ce propos, vous trouverez dans ce numéro un bon de réduction qui vous permet d'avoir une réduction. À l'entrée. Sur le prix du billet. D'entrée. Réduction. Super. Games Show. Compris? Bueno.

Nous ne parlerons pas non plus, afin de ne pas répéter inlassablement les mêmes choses, de l'émission à laquelle nous participons tous les mardi de 19h30 à 20h sur RTL, animée par Christophe Nicolas (qu'entre nous on appelle Nicolas Christophe pour le faire râler) et dans laquelle on peut gagner une console toutes les semaines. Non, nous n'en parlerons pas.

Nous pourrions également évoquer les concours de ce mois-ci, car les lots sont pour le moins intéressants: un scooter Yamaha, un PC386 avec CD-Rom, des CD-I, des TV-Book... Mais nous ne le ferons pas, car après tout, il vous suffit de feuilleter ce magazine pour vous en apercevoir tout seul, comme un grand.

Nous tenons tout particulièrement à ne pas parler du tout du sondage qui est dans ce numéro. Il est suffisamment explicite par lui-même. Inutile de vous rappeler que c'est drôlement important, que les questions qui sont posées (genre: quelle machine envisagez-vous d'acheter dans les prochains mois?) conditionneront le contenu du journal dans l'avenir (genre: puisque vous voulez acheter tel type de machine, voici un banc d'essai). Et que plus vous êtes à répondre, plus le contenu sera riche et conforme à ce que vous en attendez. D'ailleurs, il est parfaitement inutile de préciser que, vu le nombre de machines qui sortent où qui se positionnent dans le créneau des jeux (Mac, nouveaux Amiga, Falcon...), tout va drôlement changer et que si vous pouviez faire changer les choses dans le sens où ça vous arrange, eh ben ça vous arrangerait drôlement.

En revanche, il y a une chose, et une seule, dont nous devons parler. C'est le nombre de pages de ce numéro. Nous sommes le deuxième plus gros canard de jeux vidéo du monde. L'autre, il est japonais, alors autant vous dire que c'est assez illisible (et écrit à l'envers avec des vermicelles, en plus). Mais hélas, nous n'avons plus de place pour en parler à notre aise. C'est quand même con, avoir 276 pages à sa disposition et ne pas avoir assez de place pour en faire toute une tartine. Chienne de vie.

INDEX DES ANNONCEURS

courrier

■ 1. Pourriez-vous me dire si la société Motorola prépare une nouvelle catégoprie de microprocesseurs? Le 68000 équipe l'Amiga, l'Atari et le Mac. Une nouveauté correspondrait à une génération d'ordinateurs. Intel a annoncé le 586 qui sera une nouvelle gamme de PC, on attend la technologie Risc, de nouvelles mémoires vont être développées mais a-t-on d'autres projets?
2. Aussi, j'ai appris qu'il devait sortir un nouveau système pour la musique: la cassette digitale, pourra-t-elle avoir des applications intéressantes en informatique?

S. Charpenel (Dieulefit)

Je déconne pas, c'est vraiment le nom de sa ville, vérifiez, c'est dans la Drôme, à côté de Félines sur Rimandoule et de Roche Saint Secret Beconne.
1. Oui, Motorola bosse sur le 68050 — qui devrait sortir dans le courant de l'année prochaine — et déjà sur le 68060 (il se pourrait cependant que Motorola choisisse de ne pas commercialiser le 50 pour passer tout de suite au 60). Mais, en matière de machines destinées au grand-public, on commence seulement maintenant à avoir le droit de toucher au 68030 et, dans le meilleur des cas, au 68040. Dans des sphères nettement moins accessibles, Motorola bosse aussi sur le 88120 (gamme des machines à architecture RISC), le 88110 venant de sortir. Si ça vous intéresse, la machine qui fait tourner le serveur est à base de 88000. Tenez, à propos de serveur, une anecdote amusante: c'est une machine Motorola qui s'occupe des appels Télétel (3615 et compagnie) venant de l'étranger. Ce qui est rigolo, c'est qu'elle ne peut pas gérer plus de 1000 appels à la fois. On a jamais plus de 1000 étrangers sur les serveurs 3615. Comme quoi on est loin de l'invasion barbare décrite par l'autre clown...
2. A priori, non. Il semblerait que la DCC intègre un système de filtrage qui éliminerait derechef les fréquences que l'oreille interne n'est pas capable d'entendre. En informatique, il n'y a pas d'oreille interne, et toutes les informations sont indispensables, qu'elles soient de basse ou de haute fréquence. On appelle ça une perte de données.
Deux nouveaux types de sauvegarde ont fait leur apparition:
• le CD du Data-Book de Sony, qui correspond en fait au CD Single audio (8 cm), d'une capacité de 200 Mo mais qui présente le défaut de ne pas être réinscriptible chez Monsieur Lambda.
• la disquette magnéto-optique, elle aussi de Sony. Elle est aussi petite qu'une disquette 3"1/2 (mais elle est deux fois plus épaisse) et peut contenir 128 Mo de données. Son succès est quasiment déjà assuré sur des micros comme le Mac, puisque le prix d'une cartouche tourne autour de 300 francs. A ce prix-là, elle remplacera sans doute les cartouches de type Syquest (jugées peu fiables et moins bien protégées puisque magnétiques) dès que le lecteur sera un peu moins cher; pour le moment, il coûte entre 7000 et 8000 francs.

■ Salut Stick!
1. Est-il prévu une adaptation sur micro du jeu de simulation "Blood Bowl" de Descartes?
2. Super Wrestle Mania sur Super Famicom va-t-il sortir sur micro?
3. Curiosité: combien de lettres recevez-vous en moyenne par mois?

Christian Thery (La Roche sur Yon)

1. Non, pas à notre connaissance. Je veux dire par là que nous connaissons le jeu en question, mais qu'aucun éditeur n'a annoncé que ça l'intéresserait de l'adapter sur nos micros.
2. Non, Acclaim n'a pas revendu les droits de son jeu pour une conversion sur micros. Cela dit, si tu aimes le catch, tu peux te tourner vers Ocean et son WWF, ou, mieux, attends un peu pour te procurer WWF 2 qui sortira très bientôt. Ocean s'est pris de passion pour le catch, Marc Djan et Michael Sportouch passent leur temps à s'entraîner à faire de nouvelles prises.
3. Pour le courrier des lecteurs et uniquement pour cette rubrique, nous devons recevoir quelque chose comme 200 lettres par mois, soit 1 kilo de papier. En parlant de ça, nous avons fait le calcul: un numéro de Joystick demande la fabrication de 100 tonnes de papier. A l'année, ça nous fait au moins du 1100 tonnes, soit 1/270ème de la production française de papier. On peut tourner la phrase autrement, et ça devient carrément catastrophique pour nos petits cœurs écologistes: sur 270 arbres que l'on abat en France pour faire du papier, il y en a un qui part chez Joystick. Bigre.

■ Salut les gars!
Un PC peut-il utiliser une télé comme moniteur en configuration VGA?

Jean-Marie Valleret (St Nazaire)

Certainement pas sans modification. Il faudra t'acheter une carte VGA à brancher au téléviseur couleur. Mais tu vas vite comprendre qu'il vaut mieux carrément acheter un moniteur VGA, sauf si tu as un super poste TV, puisque le prix d'une telle carte tourne autour de 4500 francs. Et encore, elles ne supporteront pas le SVGA: il te faudra la carte Scan Vision, vendue pour 12000 francs environ. Ce sont des cartes à usage professionnel.

■ Bonjour Joy,
Les CD-Rom PC sont-ils compatibles avec le CDTV? Vaut-il mieux s'acheter un PC puissant ou un CDTV?

Maxime Séguin (Créteil)

Non, bien sûr que non, le CDTV n'est pas conçu pour exploiter les CD-Rom PC. Si les deux lecteurs Cd sont effectivement à la même norme (ISO 9660), les micro-processeurs sont archi différents (Intel pour les PC, Motorola pour les Commodore Amiga et CDTV). Dans la série des trucs rigolos à savoir, voici les coûts de production d'un titre CDTV: 39000 francs (HT) pour la machine de développement, 15000 francs pour le pressage du master, entre 12 et 20 francs par CD dupliqué.
Enfin, entre un PC et un CDTV, choisis le PC, il n'y a quasiment pas à hésiter.

■ Salut Joy,
1. J'ai un 286, puis-je y brancher un lecteur de CD-Rom?
2. A quand Indy 4 en français?

J-B (MONS, BELGIQUE)

1. Ouiche, tu peux, mais franchement, je ne vois pas l'intérêt. Tu auras de beaux jeux sur CD, mais ton PC va ramer. Garde plutôt ton argent pour t'acheter un modèle un peu plus puissant.
2. Il est prévu pour le mois de novembre.

■ Voici une pétition contre l'abus de langage couramment pratiqué dans Joy qui consiste à appeler "Jeu de Rôles" des jeux informatiques. Cette pétition est signée exclusivement par des passionnés de JdR (ça c'est vrai, on a monté un club au lycée) qui sont également des lecteurs de Joy et qui arrêteront de le lire si la mention ne passe pas.
PS: Abus Dangereux, c'est génial, continuez...

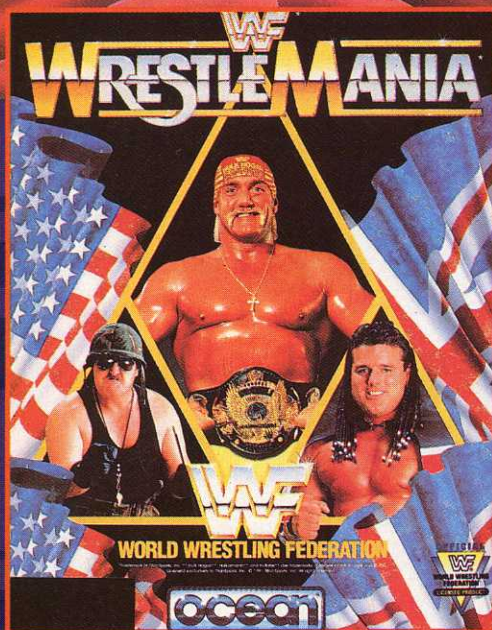
D'abord, ça s'écrit "Jeux de Rôle", banane. Ensuite, nous le savons, nous commettons un abus de langage, mais, franchement, nous nous en balançons. Si tu veux, c'est une question de facilité et nous ne sommes pas des puristes; nous préférons passer pour des non-avertis (alors que certains d'entre nous sont amateurs de JdR, de Paintball et toute cette sorte de choses) plutôt que d'avoir à nous passer du terme "JdR" et d'avoir à le remplacer par un truc du genre "un jeu informatique fortement inspiré des Jeux de Rôle sur plateaux, les vrais, ceux qu'il faut pas égratigner sous peine de recevoir des pétitions à la con". En fait, on ne veut pas se faire chier. Voilà, c'est le mot, tu m'excuses, ne pas vouloir se faire chier. Quant à Abus Dangereux, dit Abud', oui, c'est très bien, et ceux qui ne connaissent pas encore feraient bien d'aller acheter le dernier numéro.

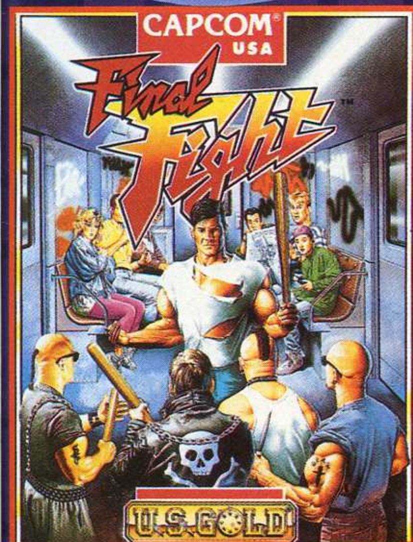
LES TACOTAC DU MOIS

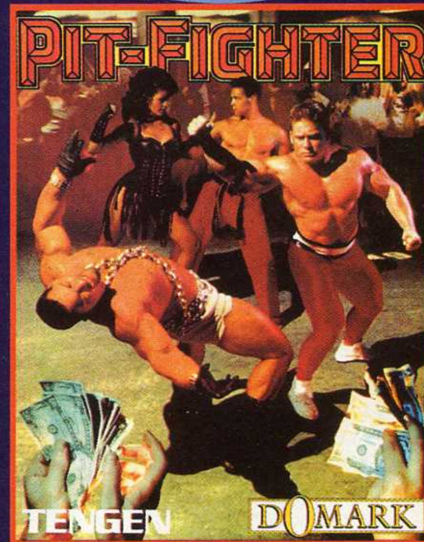
• Pour quand est prévu B-17 Flying Fortress sur ST?
Microprose l'annonce pour novembre, mais des rumeurs courent comme quoi le projet serait repoussé pour être finalement annulé. Touchons du bois pour que ces rumeurs soient fausses.
• Y aura-t-il une version Mac de Wing Commander 2?
Selon Mindscape, non, ça n'est pas encore prévu. Vivement que les éditeurs commencent à s'intéresser au Mac.
• X-Wing sortira-t-il sur Amiga?
Non, actuellement, ça n'est pas prévu.

CETTE FANTASTIQUE COMPILATION REGROUPE LES TROIS MEILLEURS JEUX DE COMBAT POUR VOS MICROS

SUPER FIGHTER

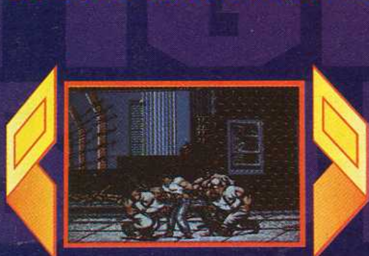


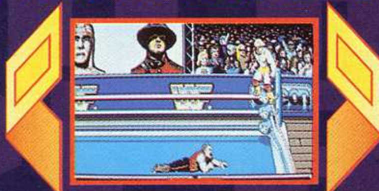




DANS LA COMPILATION SUPERFIGHTER, TOUS LES COUPS SONT PERMIS!!!!

LA COMPILATION SUPERFIGHTER VOUS PROPOSE DES HEURES DE BASTON INCROYABLES.







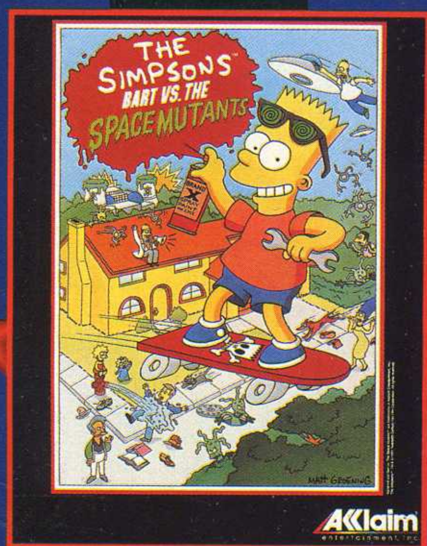


ATARI ST
AMIGA
AMSTRAD DISQUE

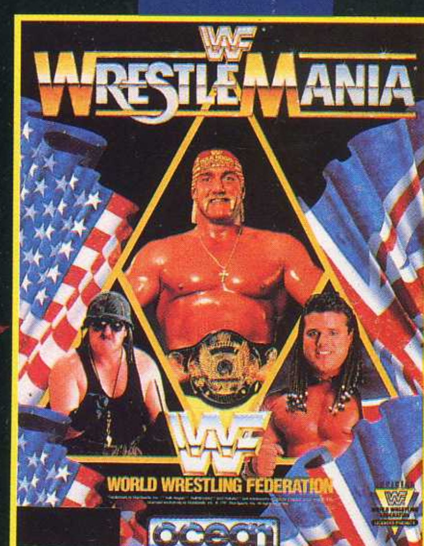
OCEAN SOFTWARE LTD . 25, BOULEVARD BERTHIER 75017 PARIS, FRANCE. TEL: 47 66 33 26. FAX: 42 27 95 73

LA PLUS COMPILATION DE









BART, ARNOLD ET HULK REUNIS DANS UNE MEME COMPILATION !!

OCEAN vous offre la chance unique d'incarner vos trois héros préférés.

FAITES CE FABULEUX CADEAU DE NOEL A VOTRE MICRO.

GRANDE
TOUS LES TEMPS

THE SIMPSONS™
BART VS. THE SPACE MUTANTS



SALUT LES KIDS! C'EST BART SIMPSON QUI VOUS PARLE. J'AI UN SECRET TRES IMPORTANT À VOUS RÉVÉLER. LES EXTRA TERRESTRES ENVAHISSANT NOTRE BONNE VILLE DE SPRINGFIELD! VOUS AVEZ BIEN ENTENDU: CEUX SONT D'IMMONDES MUTANTS, GLUANTS, VENUS D'UNE AUTRE PLANETE. ILS TUENT LES BRAVES CITOYENS DE SPRINGFIELD, ET PRENNENT LEUR APPARENCE. ILS PRÉPARENT UNE ARME TERRIBLE. C'EST PAS COOL ÇA COMME PLAN.



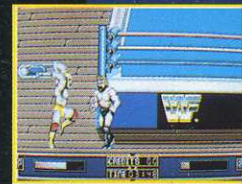
TERMINATOR™ 2



TU EST T-800 DANS CE JEU TERMINATOR 2 PLEIN D'ACTION. LA BATAILLE FAIT RAGE ENTRE L'HOMME ET LES MACHINES. LES REBELLES SONT PROCHES DE LA VICTOIRE. AFIN D'ETOUFFER LEUR REBELLION. SKYNET ENVOYE UN TERMINATOR A TRAVERS LE TEMPS EN L'AN 1994 AVEC LA MISSION DE DETRUIRE LE CHEF REBELLE, JOHN CONNOR. LES REBELLES ENVOYENT T-800 POUR PROTEGER LEUR FUTUR CHEF. LA CONFRONTATION AURA MAINTENANT LIEU ENTRE LES MACHINES.



WWF* WRESTLEMANIA*



LES SENSATIONS ET LES ÉMOTIONS DE LA WORLD WRESTLING FEDERATION* EN DIRECT SUR TON ÉCRAN! TESTE TA FORCE DANS CET EXTRAORDINAIRE SPECTACLE DE CATCH BIEN MUSCLÉ. DEVIENS LE CHAMPION INCONTESTÉ SOUS LE NOM DE HULK HOGAN**, THE ULTIMATE WARRIOR* OU THE BRITISH BULLDOG* DANS DES COMBATS SANS MERCI CONTRE SGT. SLAUGHTER*, LE WARLORD* ET UN TAS D'AUTRES SUPERSTARS DE LA WWF*.



ocean®

OCEAN SOFTWARE LIMITED . 25 BOULEVARD BERTHIER . 75017 PARIS . TEL: (1)40539286 . FAX: (1)42279573

LES NEWS

LE NOUVEL INTEL

On attendait le 586 avec impatience. On peut maintenant cesser de l'attendre en toute sérénité, car il ne sortira jamais. En fait, il s'agit simplement d'un changement de nom; pour l'instant, il s'appelle P5, et un concours a été lancé parmi les employés d'Intel pour trouver quelque chose de plus évocateur que P5 et plus original que 586. Du coup, il parait que Motorola a rebaptisé M6 son 68060. Quoi qu'il en soit, P5 sera prêt au cours du premier semestre 1993, et tenez-vous bien, ira à une vitesse de 100 MIPS (millions d'opérations par seconde), soit deux fois la vitesse d'un 486DX2 à 66 Mhz!



JOYSTICK VOLANT

Le Freewheel est un volant qui se branche sur votre ordinateur 8 ou 16 bits et qui remplace le joystick dans les jeux de voitures ou dans les simulateurs de vol. Poussez le en avant, et hop, vous accélérez; en arrière, ô magie, vous freinez; des coups sur les côtés permettent de tourner et des boutons situés sur le volant permettent de changer les vitesses.
Le Freewheel sera bientôt disponible sur PC, Sega et Nintendo. Distribué par Logic-3.

DE QUEL DROIT

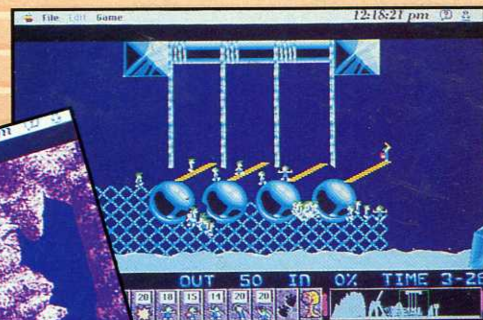
Ce mois-ci, nous avons reçu une brochure d'aspect sévère Intitulée "Droit de Regard sur le Monde Vidéo Ludique" qui, parait-il envoyée à toutes les rédactions, se propose de tester les tests des magazines, comme à l'hôpital lors d'un examen extemporané; j'ai alors pensé à l'arroseur arrosé, tout heureux que la presse informatique ait enfin trouvé son Mc Luhan, son Roland Barthe, que dis-je, son Michel Serre doublé d'un Eco prêt à titiller le signe et le sens, là où ça fait mal. Hélas, la brochure en question, proposant un test de référence destiné à tester les nôtres, est tout aussi empreinte de la subjectivité qui nous y est reprochée. Et n'allez pas imaginer que je dis ça par vengeance, puisqu'aucun de mes tests n'a fait l'objet de critiques. Le ton docte -lequel me fait penser que confondant forme et fond, les auteurs croient être sérieux là où ils ne sont que pompeux- n'excuse pas les nombreuses fautes de syntaxe relevées dans cette thèse destinée aux 8/10 ans: "scrolling parallaxe de la surface de l'eau"; "notes exhaustives", etc. Puisque les auteurs ont émis le voeu de savoir ce que nous pensions de leurs "travaux", je terminerai en m'adressant à eux: votre idée est légitime, même si le principe consistant à critiquer une critique amorce une boucle étrange. Toutefois, puisque la presse micro est faite par des passionnés qui, tous journaux confondus, parlent généralement de ce qu'ils connaissent, arrangez-vous pour travailler dans un journal micro; vous verrez, il est beaucoup plus facile de cracher dans la soupe lorsque l'on a été convié à s'attabler.
Moulinex

JAMES POND III

Le prochain James Pond, prévu pour le printemps prochain, s'appellera "Splash Gordon" et se déroulera dans l'espace. Entretemps, le célèbre poisson fera une apparition en guest-star dans Aquatic Games.

LEMMINGS

Lemmings 1, qui n'est plus à présenter, sort prochainement sur Macintosh. Si le jeu est toujours aussi intéressant, la version Mac est un peu décevante. Il parait même que Psygnosis est mécontent du résultat. Il faut dire que pour du Macintosh, ce n'est pas terrible.







FESTIVAL

du 26 au 29 novembre, se tiendra à Paris (lieu encore indéterminé) le Festival des Loisirs d'Enfants. Soutenu par le Ministère de la jeunesse et des sports et patronné par Télerama Junior, M6, et J Plus, ce festival devrait faire le point sur les produits, les activités et animations accessibles au 5/10 ans. Le hasard fait bien les choses, cela tombe juste avant Noël.

10 MILLIONS

Nintendo a vendu 10 millions de Super Nintendo à travers le monde. Une moitié au Japon, une autre moitié aux USA, et le reste un peu partout ailleurs. Ça fait pas beaucoup ailleurs, hein?

LES COMPILES DU MOIS

Pas mal de titres ce mois-ci au pays des compiles, havre de paix pour les porte-monnaies où l'on trouve, parfois, de véritables trésors.
Chez **Ubi Soft**, la compilation **Fantastic Worlds** pour ST-Amiga-PC regroupant Realms de Virgin Games, Pirates de Microprose, Wonderland de Virgin Games, Megalomania d'Image Works et Populous d'Electronic Arts. Populous doit bien être présent 50 compiles différentes, s'il y a encore des gens qui ne l'ont pas c'est qu'ils s'acharnent. A noter que la version PC ne contient pas Megalomania.
Toujours chez **Ubi Soft**, troisième volet d'une saga, **Fun Radio la Compil 3**. Avec Battle of Britain, Battlehawks 1942, Monkey Island et Indiana Jones and the last Crusade. Disponible sur St, Amiga et PC.
Activision maintenant, avec deux compiles Power Hits. **Power Hits Sci / Fi**: offrant Prophecy, Tongue of the fatman, Death Track, Circuit's Edge et Mines of Titan. **Power Hits Battletech**: The crescent Hawk's inception, The crescent hawk's revenge et Mechwarrior. Ces deux compiles sont disponibles sur PC.
Pas vraiment une compile, mais un soft budget chez **GBH Gold**. Shoot'em Up Construction Kit sur Amiga et ST.
Une compile **Titus** aussi dans notre carton magique, **LC.Waikiki** avec Blues Brothers, Prehistorik, Fighter Bomber et R-Type (sur CPC), R-Type II (sur Amiga et ST) et Apache Strike (sur PC). Donc sur PC, Amiga, ST et CPC.
Silmarils sort une compilation de deux titres pour CPC, le **Fantasy Pack** avec Targhan et Xyphoes Fantasy.
Trois titres sur la compilation **Super Heros** de **Loriciel**: L'aigle d'or, Baby Jo et Prince of Persia. Sur PC.
Dernière compile du mois, **The Lost Treasures of Infocom** d'infocom, donc, avec pas moins de 11 titres: Border Zone, A Mind Forever Voyaging, Plundered Hearts, Bureaucracy (écrit par Douglas Adams il me semble, l'auteur du Guide du Routard Galactique dont le cinquième volume vient de sortir), Cutthroats, Hollywood Hi-Jinks, Seastalker, Sherlock, Wishbringer, Trinity et enfin Nord and Bert Couldn't Make Head or Tail of It. Que des jeux d'aventures textes en anglais ou des jeux de réflexions.

Voici l'adaptation sur micro du fabuleux film d'a



...ature-fantastique "COOL WORLD"



... avec **KIM BASINGER**. **COOL WORLD** est un film qui mélange des acteurs réels et des personnages de dessins animés. Alors qu'il terminait sa nouvelle Bande Dessinée, Jack Deebs un dessinateur de BD, est projeté dans le monde qui'il a créé: le **COOL WORLD**.



Dans le monde Cartoon, Jack va être séduit par la superbe **HOLLI** (KIM BASINGER), l'héroine de ses BD. Pendant ce temps, les créatures BD du Cool World font des dégâts. Ils ont trouvé un passage qui leur permet de passer du monde réel au monde BD. Ils créent une vraie pagaille en mélangeant les objets des mondes.



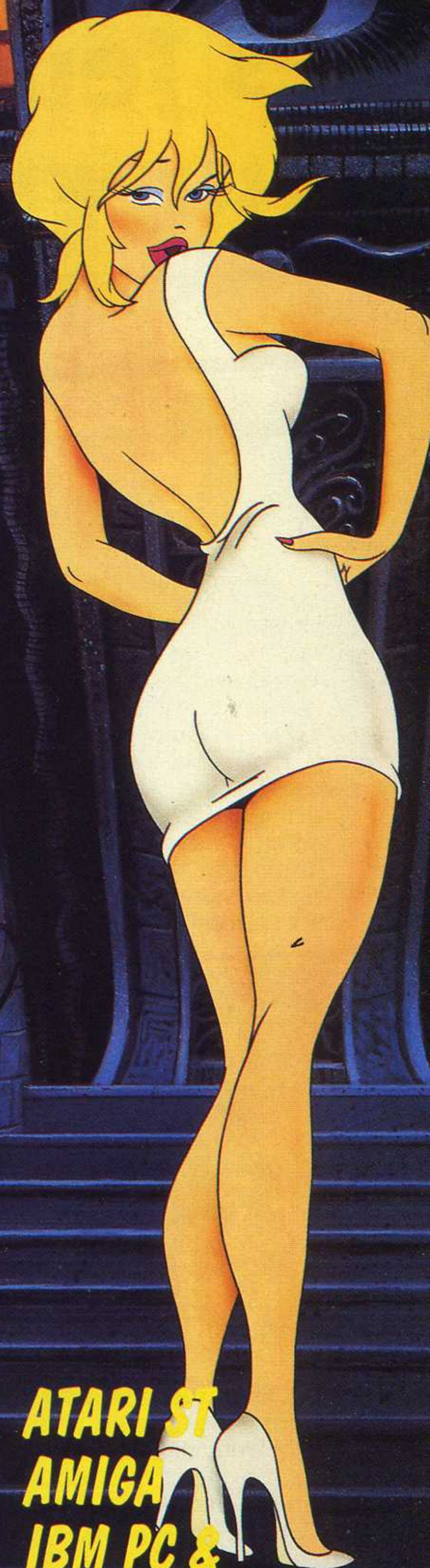
Parviendrez vous à éviter la catastrophe ?





OCEAN SOFTWARE LTD .
25, BOULEVARD BERTHIER
75017 PARIS, FRANCE.
TEL: 47 66 33 26.
FAX: 42 27 95 73

ÇA VA CARTOONER SUR VOS MICROS !

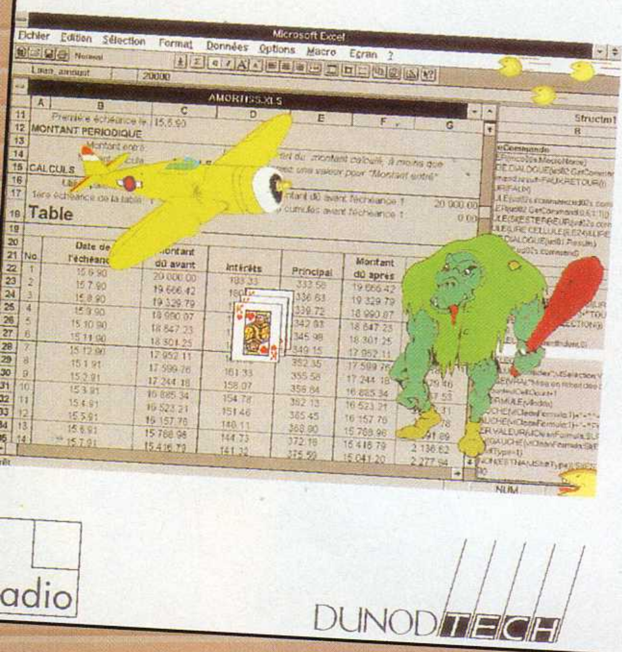


ATARI ST
AMIGA
IBM PC &
COMPATIBLES

Guide des Jeux pour PC

Olivier Fontenay

RESCUE BONUS ROVER II
un super jeu inédit et exclusif Périodisk



AMSTRAD SE RETOURNE

Amstrad va pour l'instant très mal, mais ça n'a rien de nouveau, parce que ça fait déjà deux ou trois ans que cette compagnie britannique accuse des pertes. Elles sont importantes cette année: 700 millions de francs environ. Du coup, Sugar, le patron, qui possède 35% des parts de la société, envisage de la retirer de la bourse (en rachetant toutes les parts du marché) pour avoir le droit de faire ce qu'il veut sans avoir à en référer à un comité directeur. Ça sent le licenciement...

GUIDE

Les éditions Dunod proposent le Guide des Jeux sur PC et Le Guide des Jeux sur Macintosh. Vendus avec une disquette offerte par Périodisk, ces deux bouquins font un tour d'horizon des meilleurs logiciels ludiques du moment sur ces deux standards.

SEGA AIDE LA CONVALESCENCE

Sega France a équipé une vingtaine d'hôpitaux pour enfants de Master System, avec le téléviseur et les jeux qui vont avec. Apparemment, ça marche pour le mieux: les gamins sont ravis de jouer et oublient qu'ils sont dans un hôpital. Si Rabelais voyait ça, il serait sûrement content. Et il ferait un jeu basé sur Gargantua. Ça s'appellerait "Gargantua vs Pantagruel: the quest for Food".

ATARI FAIT LES COMPTES

La filiale suédoise d'Atari vient de fermer ses portes, pour cause de non-rentabilité. Les seules filiales européennes qui rapportent vraiment sont l'Allemagne, la Grande-Bretagne et la France.

COMMODORE S'AGITE

La fin de l'année approche et Noël s'avance à grandes enjambées. Carotte commerciale sans le moindre équivalent, cette période est souvent synonyme d'agitation hors du commun, à la fois chez les éditeurs et les constructeurs. Commodore n'échappe pas à la règle et des produits annoncés depuis longtemps (officiellement ou par bruits de couloirs) sont prêts à voir le jour.

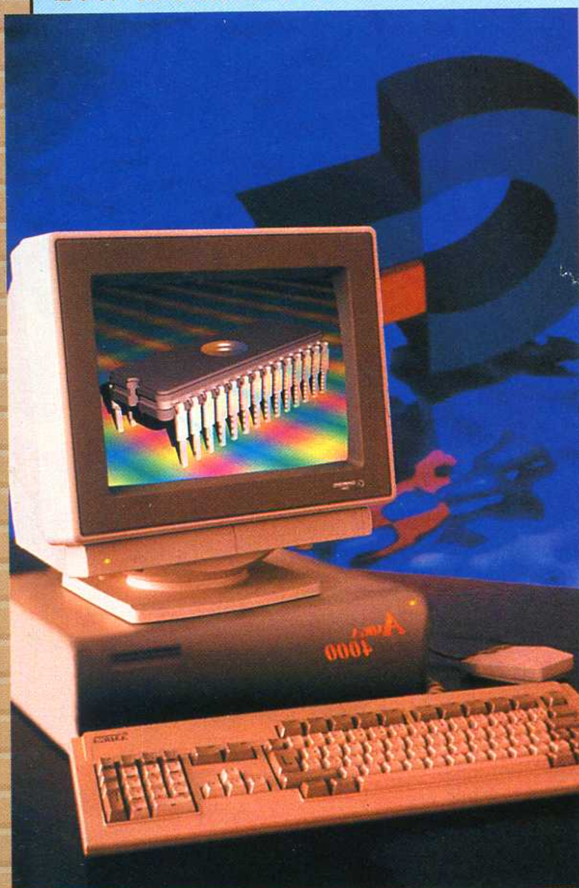
L'A690-ADAPTATEUR CDTV

A690



Destiné aux utilisateurs Amiga 500 avec extension, soit 1 Mo de mémoire minimum, l'A690 rend votre Amiga compatible avec le CDTV. Vous pourrez ainsi lire les titres CDTV, trop peu nombreux actuellement -mais pas mal d'autres titres sont annoncés- directement. De plus, l'A690 se comporte en véritable lecteur de CD-Rom. En y insérant un CD, même s'il était destiné au PC ou au Mac, vous pourrez ainsi consulter les images et écouter les musiques écrites sur les quelque 600 megas disponibles sur un CD-Rom.
L'appareil reprend le design de l'Amiga et s'insère sur le côté gauche de la machine. D'où incompatibilité avec l'Amiga 600, par exemple, qui n'a pas de slot sur le côté. En mode CDTV, certaines touches du clavier de l'Amiga émulent la télécommande du véritable CDTV. Les autres touches ainsi que la souris restent toujours utilisables.

L'AMIGA 4000



LA NOUVELLE GAMME AMIGA.

Ça y est, l'Amiga 4000 est officiellement annoncé. Machine orientée multi-média professionnel, elle offre de nombreuses caractéristiques alléchantes. Tout d'abord, un microprocesseur Motorola 68040 cadencé à 25 Mhz avec coprocesseur arithmétique. 2 Mo de mémoire vidéo, 4 Mo de mémoire système extensible à 16 Mo (SIMM), de très nombreux connecteurs d'extension, un contrôleur IDE pour disque dur, des connecteurs RS-232, Centronics et les habituelles prises joystick/souris. Du côté des modes graphiques, cela devient réellement intéressant. Tous les modes Amiga classiques sont présents et disponibles en 256 couleurs parmi 16 millions, le nouveau circuit video offrant, accrochez-vous, plus de 260 000 couleurs à l'écran en mode HAM. De nombreux modes standards sont aussi gérés par l'Amiga 4000: 640x400, 640x480, 640x512, et en entrelacé 640x800, 640x960, 1280x512, 1448x566 et 800x600. Une machine très puissante graphiquement.
Le gros hic, c'est le prix, puisqu'il est juste un petit peu inférieur à 20 000 francs. Cette machine ne vous concerne pas? Détrompez-vous...

Des rumeurs circulent depuis quelques mois et se font de plus en plus précises: en réaction au Falcon d'Atari, Commodore sortira d'ici Noël l'Amiga 1200, une nouvelle machine grand-public intégrant l'AA, le chip graphique de l'Amiga 4000. À nous les 260 000 couleurs à l'écran dans une palette de 16 millions et les sprites gros comme l'écran! Côté sons, la nouvelle machine devrait hériter des caractéristiques de l'A600, ce qui est largement suffisant, et tant pis pour le DSP (Digital Sound Processor) du Falcon. Commodore ayant bien l'intention de toucher le marché des jeux, la bécane devrait être vendue — accrochez-vous à nouveau! — pour moins de 5000 francs.
Côté jeux, justement, Commodore assurerait la compatibilité ascendante, mais souhaiterait que les éditeurs exploitent à donf les nouvelles caractéristiques spécifiques à l'A1200. Quelques grandes compagnies comme Ocean et Gremlin travailleraient déjà sur le bébé, le constructeur souhaitant pouvoir proposer une petite vingtaine de titres pour Noël. Par ailleurs, d'après les infos que nous avons, on pourrait s'autoriser à penser que certaines sociétés françaises seront très bientôt de la partie. On se l'autorise? Allez, on se l'autorise.

LES MONSTRES LES PLUS CELEBRES DE L'HISTOIRE DU CINEMA VONT FAIRE TREMBLER VOS MICROS





Vous êtes pris au piège dans un manoir gigantesque peuplé par les MONSTRES UNIVERSAL: DRACULA, LA MOMIE, L'HOMME LOUP, FRANKENSTEIN, LA CREATURE DU LAGON NOIR....Ils sèment la terreur sur leur passage. Dans ce jeu d'aventure-action passionnant, vous devez vous échapper du manoir. Pour cela, il vous faudra capturer chacun des MONSTRES. Vous devrez parcourir des centaines de salles à la recherche d'objets, éviter les pièges diaboliqlues et les attaques des MONSTRES. UNIVERSAL MONSTERS vous fera passer des heures de suspense.



OCEAN SOFTWARE, 25 BOULEVARD BERTHIER, 75017 PARIS, TEL: [1] 40539286 FAX: 42279573


OFFICIAL
TM
TM & © Universal City Studios, Inc. All rights reserved.
Licensed by MCA / Universal Merchandising, Inc.
THE BRIDE OF FRANKENSTEIN © 1935 UNIVERSAL PICTURES CORPORATION.
Renewed 1962 by UNIVERSAL PICTURES COMPANY, INC. All rights reserved.
Licensed by MCA/Universal Merchandising, Inc.
THE CREATURE FROM THE BLACK LAGOON © 1954 UNIVERSAL PICTURES COMPANY, INC
Renewed 1982 by UNIVERSAL CITY STUDIOS, INC. All rights reserved.
Licensed by MCA/Universal Merchandising, Inc.
DRACULA © 1931 UNIVERSAL PICTURES CORPORATION.
Renewed 1958 by UNIVERSAL PICTURES COMPANY, INC. All rights reserved.
Licensed by MCA/Universal Merchandising, Inc.
FRANKENSTEIN © 1931 UNIVERSAL PICTURES CORPORATION.
Renewed 1959 by UNIVERSAL PICTURES COMPANY, INC. All rights reserved.
Licensed by MCA/Universal Merchandising, Inc.
THE MUMMY © 1932 UNIVERSAL PICTURES CORPORATION.
Renewed 1960 by UNIVERSAL PICTURES COMPANY, INC. All rights reserved.
Licensed by MCA/Universal Merchandising, Inc.
THE WOLF MAN ® & © 1941 UNIVERSAL PICTURES COMPANY, INC.
Renewed 1969 by UNIVERSAL PICTURES. All rights reserved.
Licensed by MCA/Universal Merchandising, Inc.



DUNE SPICE OPERA

Si la musique de Dune -le jeu- vous a plu à verse, je me réjouis d'avance de la bonne nouvelle que vous allez apprendre, là, juste après les deux points: Dune Spice Opéra est disponible chez les disquaires. Les musiques de ce CD audio distribuées par Virgin ont été écrites, jouées et enregistrées par le groupe Exxos (programmeurs et musiciens du logiciel). Les morceaux, très évocateurs, devraient ravir les amateurs de musique synthétique. Cela sonne comme du Art of Noise, du Richard Pinhas, du Kraftwerk, du Sajner. Mieux encore, ça sonne comme du Exxos. Si vous ne le trouvez pas, commandez le (Ref: 263 059).



CHUPA ZOOL

Zool s'est encore planté de dimension et, cette fois, il a atterri dans une usine de Chupa Chups. Comme il a de très grandes poches de ninja il est reparti avec un stock considérable de sucettes Chupa Chups. Résultat: vous trouverez une sucette gratuite dans toutes les boîtes du jeu en magasin. Signalons qu'il est n°1 au hit-parade des ventes en Angleterre.
La prochaine fois, prions pour qu'il atterrisse dans les coffres de la Banque de France.



INCA A PART

Alors que la sortie de Inca sur micro ne devrait plus tarder, Coktel annonce également la disponibilité prochaine de ce jeu sur CDI. Exploitant les capacités audio et vidéo de cette machine, Inca, mélange d'aventures et d'arcade, devrait étonner plus d'un joueur blasé. Le son superbe, la musique superbe, les images superbes. Cela s'annonce assez implacable, dans le genre superbe.

PAINTER

Si votre petit frère, votre petite soeur ou votre ce que vous voulez mais petit, vous casse les pieds et essaye de vous piquer votre ordinateur, offrez lui un Video Painter de V. Tech. Cette palette graphique, destinée aux enfants à partir de 5 ans, leur permet de se familiariser en douceur avec le dessin. Disposant de 12 couleurs et de 7 fonds, elle permet également d'ajouter aux dessins l'une des 50 figurines pré-enregistrées.



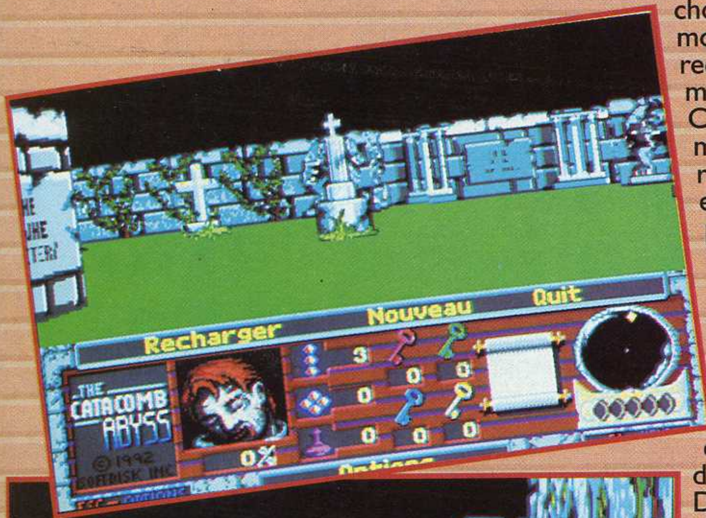
TRACY

Elle hante vos songes, perturbe vos études, la surdité menace? Il est temps d'agir et d'appeler Tracy au 36 68 30 20 (facturé 2 F 19 la minute). Vous gagnerez peut-être une photo dédicacée de la belle. En prime, vous pourrez obtenir des conseils sur Eternam. Pendant qu'on y est, je recherche le téléphone de l'acteur Vincent Perrez (c'est pour une amie).

CATACOMB ABYSS

Après Wolfenstein 3D, ce fabuleux Shareware sur PC aussi beau que Ultima Underworld, les programmeurs d'Apogee Software viennent de sortir Catacomb Abyss. Ce jeu en VGA et en français (photos EGA et V.O.), reprend le même système de visualisation 3D, toujours aussi beau et aussi fluide. Cette fois-ci, il s'agit d'explorer un monde magique dans le plus pur esprit heroïc fantasy. La "chose", qui dispose d'une vingtaine de niveaux, est de la qualité d'un produit du commerce. Seule, la façon de se le procurer change. Il s'agit, en effet, d'un Shareware: en clair, cela veut dire que le logiciel est gratos et diffusé sur BBS ou de la main à la main. Si le joueur en est content, il peut envoyer 99 F à Softdis, qui distribue le produit en France. Pourquoi ferait-il une chose pareille ? Par honnêteté d'une part (si vous ignorez ce mot,v regardez dans le dictionnaire) et surtout par intérêt. Il recevra en échange des cheat modes pour le jeu, des informations et, surtout, les produits suivants de chez Apogee. Comme ces gens là sortent un jeu excellent tous les trois mois, c'est hyper rentable. Mieux encore, pour 149 F, on reçoit directement, en plus des avantages précités, Abyss II et Abyss III, les suites du jeu, plus belles, plus super, plus plus. Maintenant, et là c'est un super bon plan réservé aux lecteurs de Joystick, si vous avez du mal à trouver les produits, contentez-vous d'envoyer 25 balles à Softdisk France, 16 bis, quai JB Clément, 94140 Alfortville. Précisez 3.5 ou 5.25. Attention, ça ne tourne pas en CGA ni en Hercules.

Précisez aussi le jeu souhaité: Catacomb Abyss ou Kean Dreams. Eh oui, je ne vous ai pas dit que Kean Dream est un super jeu édité par ID Software, l'autre nom d'Apogee. Véritable hit du Shareware aux USA, Kean Dream est un très bon jeu qui fera l'objet d'un test prochain. Ah... que de rebondissements!





LES NEWS

PROCÈS

Depuis quelques années que Joystick existe dans sa formule mensuelle, avec des infos, je ne sais pas combien de fois j'ai titré un article "Procès". Et encore, je ne les cite pas tous. Les premiers bénéficiaires de la technologie et de l'informatique, ce sont les avocats. Bref, le procès qui nous intéresse ce mois-ci, c'est celui qui opposait depuis quatre ans Apple à Microsoft et Hewlett-Packard, le premier prétendant que les autres avaient copié son interface graphique. Le jugement a été rendu public le mois dernier: Apple a perdu et tout le monde a le droit de mettre des menus et des fichiers dans des fenêtres.

LES DANGERS DES MONITEURS

Une fois encore, un centre d'études médicales vient de prouver que l'utilisation d'un ordinateur, et plus précisément l'exposition prolongée à un moniteur, n'avait aucune corrélation avec les fausses couches. La rumeur persiste depuis une bonne dizaine d'années. Le centre en question n'est autre que l'Unité de Surveillance Épidémiologique du Conseil de Recherches Médicales de Londres, parrainé par le ministère de la santé. Rappelons que l'INSERM en France est du même avis.



MERRY BIRTHDAY SILMARILS

Comme ça, en douce, la société Silmarils a fêté ses 5 années d'existence. Cinq années au service du jeu avec 15 titres originaux sur quasiment toutes les machines. Cinq années de chasse aux bugs, cinq années à dessiner des tonnes de sprites, et à aligner des milliers de lignes de programmes.
Pour marquer l'évènement, une fête fut organisée et l'un des graphistes de l'équipe immortalisa la scène en la peignant. Une photo du tableau est jointe à ces quelques lignes, on y voit Louis-Marie Rocques portant le gâteau à bout de bras en s'apprêtant à l'engloutir d'une seule bouchée. André Rocques à genoux sur la scène se lève alors d'un bond pour l'en empêcher mais Pascal Einsweiler le saisit à la ceinture et le plaque au sol. Stéphane Mathiot sort de la foule, déguisé en arbitre et siffle un coup franc pour l'équipe des programmeurs. Michel Pernot attrape le gâteau, exécute un shoot superbe qui sera malheureusement stoppé par un plongeon fabuleux de Jean-Christophe Charter, gardien de l'équipe des graphistes.
Un bien beau match, la revanche l'année prochaine pour le sixième anniversaire.

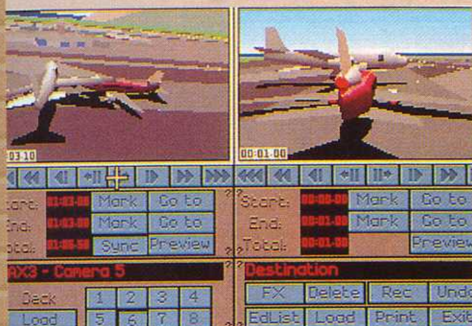
MONSTRUEUSES BAISSES DE PRIX

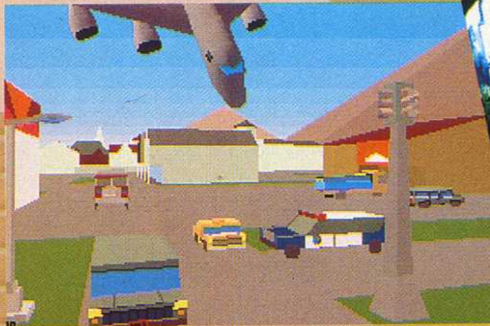
La Neo-Geo passe de 2490 à 1990 francs. Encore un peu, et ça sera génial. Même chose pour la Turbo GT de Nec, qui passe à 1490 francs, la Coregrafx à 790, et la Duo (Coregrafx + lecteur CD) à 2190. Ça sent la fin d'année.

STUNT ISLAND



Après l'homme qui tombe à pic, voici venir le temps du logiciel qui tombe à pic. Stunt Island, édité par Disney Software, va proposer aux joueurs de filmer et de réaliser leurs propres cascades sur PC. Possédant un éditeur permetant de créer des paysages de toutes natures, grâce à une banque de 150 objets 3D , Stunt offre la possibilité de piloter une dizaine d'appareils différents ainsi qu'un parachute. Le graphisme 256 couleurs et une musique enfin compatible avec autre chose que la Sound Source, renforceront l'ensemble. C'est la première fois que le but d'un jeu sera de se vautrer en beauté. Cela devrait convenir à ceux qui trouvent les simulateurs de vol habituels trop complexes.







VIDEO GRATIAS

Sybex, connu pour ses manu... oups! ses livres de complément dédiés aux logiciels, propose désormais, avec Mandar'in, des cassettes couleur VHS de formation à différents logiciels. Vendues avec un livre, ces cassettes sont déjà au nombre de huit. Et si on était trop stupide pour utiliser son magnétoscope ?

LES JEUX VIDÉO TUENT

Un homme de 38 ans a été abattu le 7 octobre à Régusse, dans le Var, à cause d'une querelle portant sur les jeux vidéo. Il avait perdu à Super Mario Bros? Pas du tout, il réclamait le pourcentage qui lui était dû sur les jeux vidéo installés dans divers cafés de la région. Moralité: quand vous jouez à "Drug Squad" et que vous éliminez des dealers à grands coups de joystick, un peu de votre argent va à la pègre ou la mafia, qui l'investit aussitôt dans la drogue. Comment allez-vous sortir de ce paradoxe? (attention, ce n'est pas une question rhétorique, il existe une réponse).

SEGA

Après Euro Disney, c'est au tour de nos voisins anglais de profiter d'un centre Sega. Celui-ci, qui se situera au sous-sol de Regent Street, est annoncé comme étant le plus beau magasin de jouets du monde. On y trouvera, outre la gamme Sega, le célèbre simulateur de vol gyroscopique, le R-360. Voilà.

TELEX

On vous l'avait annoncé le mois dernier: Accolade a, à nouveau, le droit de publier des cartouches pour Sega, même sans l'accord de ce dernier. Premier jeu à voir le jour: Universal Soldier, d'après le film éponyme avec Lundgreen et Van Damme.

Tous ceux qui aiment les Nuls, Monty Python, et rigoler en général, et qui ne lisent pas Abus Dangereux, en vente partout 10F pas cher, sont mous dans leur tête.

Le premier jeu sur Falcon, ce sera "Llama Zap", de Jeff Minter, une adaptation de son fameux "Attack of the mutant camels". Miam! (enfin, le terme exact n'est pas "miam", mais "smok").

Les deux prochains produits de Maxis (Sim City, Sim Earth) seront Sim Farm, une simulation de ferme où l'on doit gérer ses récoltes et ses animaux, et Sim Life, où l'on doit créer un environnement, une créature (on peut lui mettre autant de bras qu'on veut, définir son métabolisme), et voir si elle s'intègre à son milieu ou si elle dépérit. On se demande comment ce dernier produit sera accueilli aux USA, où 40% de la population est créationniste (c'est-à-dire qu'ils réfutent le darwinisme – la théorie de l'évolution des espèces – et croient dur comme fer qu'on est vraiment parti d'Adam et Eve).

Cryo annonce les sorties prochaines de versions CDTV de Dune et de KGB. Cette nouvelle version de Dune devrait être très proche de la version CD-Rom PC en preview dans ce numéro. Enfin, des titres intéressants sur CDTV.

System 3 vient de signer une licence avec Ferrari. prochain titre de l'éditeur anglais qui rentre, lui aussi, dans la course des simulateurs de bagnoles: Ferrari Grand Prix Challenge.

Paf, décidément, une autre nouveauté très intéressante est annoncée pour le CDTV: Renegade prépare une version de Sensible Soccer, le jeu de foot référence actuellement, pour les possesseurs de la bécane multi-média Commodore.



LE 2EME RETOUR DE JEROME LANGE



A peine remis de ses émotions sur l'île de Maupiti, le détective français, Jérôme Lange, se retrouve embarqué dans une nouvelle enquête tournant autour d'un meurtre. Cette fois, l'action se déroule au Japon, dans un monastère jusqu'alors totalement paisible où Lange était venu se reposer. L'atmosphère féerique des lieux devient vite inquiétante et le calme de la nature absolument stressant.
L'équipe de Lankhor se lance donc dans la réalisation du troisième volet des aventures de Jerôme Lange. Pour l'instant, le travail est uniquement graphique, mais il est déjà superbe.
Sortie Noël 92 sur ST, Amiga et PC. Photos ST.

PENSEZ-Y COMME UNE AFFAIRE DE VIE

Tous les jours, les journalistes voient surgir de nouveaux jeux qui prétendent chacun être le meilleur jeu jamais vu. Pourtant, au dernier "European Computer Trade Show", ce sont les journalistes qui, cette fois-ci, chantaient les louanges d'un nouveau jeu: LEGENDS OF VALOUR.

KEVIN BULMER (concepteur de "Corporation") et IAN DOWNEND, créatures de LEGENDS OF VALOUR avaient des ailes aux pieds: rédacteurs, détaillants et collègues programmeurs se bousculaient pour essayer leur nouvelle merveille, dont une personnalité éminente de la profession a dit: "C'est un jeu révolutionnaire, tout simplement extraordinaire."

Les disquettes de démonstration n'en grattent que la surface, les photos d'écran dans les magazines ne rendraient pas justice à la qualité de graphisme extraordinaire (c'est pourquoi d'ailleurs vous n'en verrez pas ici). La seule façon de découvrir pourquoi on fait tant de bruit autour de ce jeu, est de l'essayer vous-même.

"LEGENDS OF VALOUR - The Dawning" sera disponible très bientôt sur Amiga, ST et PC.

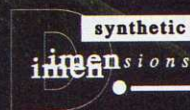
Pour de plus amples renseignements, adressez-vous à votre détaillant ou écrivez à Danielle Woodyatt, à l'adresse ci-dessous pour recevoir un dossier d'informations.



EDITION SPECIALE
VALABLE QUE POUR UNE DUREE LIMITEE

Contenu:
un poster format A2 • Offre pour avoir votre propre portrait numérisé afin de figurer dans la distribution de Legends of Valour.

(OU DE MORT!)





U.S Gold Ltd, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham, England B6 7AX. Tel: +44 21 625 3366.

ENTREZ DANS L'UNIVERS MICROMANIA

ATARI ST/STE - AMIGA

NOUVEAUTÉS À NE PAS MANQUER !

	ST/AMIGA
A -Train	ND/359F
Battletoads	225/225F
Cool World	225/225F
Crusader of Dark Savant	ND/399F
Curse of Enchantia	ND/299F
Fables and Fiends	ND/275F
Flashback	299/299F
Gobliins 2	299/299F
Indy IV (Action)	225/225F
Indy IV (Aventure)	ND/325F
L'arme Fatale	225/225F
Lemmings 2	ND/299F
MC Donald Land	225/225F
Street Fighter 2	249/249F
The Manager	275/275F
Transarctica	299/299F
Ween	299/299F
Wing Commander	ND/299F
WWF N2	225/225F



AUTRES NOUVEAUTÉS

	ST/AMIGA		ST/AMIGA
Bunny Bricks	229/229F	Outlander	ND/275F
Castles	249F/ND	Pool	225/225F
Chaos Engine	275/275F	Populous N2 Plus	ND/325F
Crusader of Dark Savant	ND/399F	Préhistoric 2	299/299F
Darkmere	275/275F	Robin Hood (Sierra)	ND/299F
Doodlebug	225/225F	Robosports	ND/259F
Jaguar	225F/ND	Sensible Soccer 1.1	225/225F
KGB	ND /275F	Sim Earth	ND/359F
Legends of Valour	275/275F	Super Cauldron	299/299F
Nicky Boom	279/279F	Universal Monsters	225/225F

NOUVEAU

THE DREAM TEAM
WWF Wrestlemania
+ The Simpsons
+ Terminator 2
ST/AMIGA
225F/225F

SUPERFIGHTER
WWF Wrestlemania
+ Final Fight
+ Pitfighter
ST/AMIGA
225F/225F

PSYCHO'S SOCCER
International Soccer Challenge
+ Kick Off 2
+ World Championship Soccer
+ Manchester United
ST/AMIGA
275F/275F

DOUBLE BILL (DESSIN)
3D Construction Kit
+ Deluxe Paint 3
ST/AMIGA
349F/349F

TOP 20 ATARI ST - AMIGA

	ST/AMIGA		ST/AMIGA
Sensible Soccer	225/225F	Ishar	299/299F
Civilization	ND/299F	Dune	ND/249F
Shadow of Beast3	ND/275F	Hook	225/225F
The Games Espana	349/299F	Vroom Data disc	149F/ND
Premiere	ND/249F	Lure Of Tempress	275/275F
Dominium	299/299F	Airbus	299/299F
Lord of Rings	ND/225F	Fire and Ice	225/225F
Zool	ND/225F	Grd Prix (Microp.)	299/299F
EPIC	225/225F	Grah.Taylor Chall.	259/225F
Crazy Cars 3	299/299F	Jaguar	ND/225F

ENSEMBLE DU CATALOGUE

	ST/AMIGA		ST/AMIGA
Air Support	ND/259F	Links	ND/35
Aquatic Games	249/249F	Monkey Island 2	ND/34
Birds of Prey	ND/349F	Pinball Dreams	ND/22
Black Crypt	ND/225F	Powermong. Data Disk	119F/
Carl Lewis Challenge	259/259F	Project X	ND/22
Castles	ND/299F	Risky Woods	ND/22
Eye of Beholder 2	ND/325F	Shadow of Beast 3	ND/27
Global Effect	299/299F	Striker	225/22
John Madden Football	ND/199F	Shuttle	275/27
Lemmings	225/225F	Vroom	249/24
Lemmings Data disc	159/159F	Wizzkid	225/22

MANETTES DE JEU

Manette SPEEDKING	125F	QUICKJOY 3 SUPERCHARGER	99F
Manette NAVIGATOR	149F	QUICKJOY VI JET FIGHTER	129F
		QUICJK JOY V SUPERBOARD	175F
		QUICKJOY TOPSTAR	295F

PC COMPATIBLES

NOUVEAUTÉS À NE PAS MANQUER !

Alone in the Dark	459F
Battletoads	225F
Cool World	259F
Curse of Enchantia	299F
Crus. of Dark Savant	399F
Darkmere	299F
Fables and Fiends	325F
Flashback	299F
Inca	399F
King Quest VI	399F
L'Arme Fatale	259F
Laura Bow 2	349F
Leather God.Phobos 2	449F
Legends of Valour	359F
Lemmings 2	349F
MC Donald Land	225F
Robocop 3	259F
Street Fighter 2	275F
Strike Speech Pack	175F
Strike Commander	359F
The Manager	275F
Ultima VII Part 2	359F
Ween	349F
WWF N2	275F

Les prix indiqués sont valables pendant le mois de parution de ce magazine. Promotions dans la limite des stocks disponibles.

NOUVEAU

THE DREAM TEAM
WWF Wrestlemania
+ The Simpsons
+ Terminator 2
275F

PSYCHO'S SOCCER
Intern. Soccer Challenge
+ Kick Off 2
+ World Champ. Soccer
+ Manchester United
299F

DOUBLE BILL (SIMULATION)
F19 Stealth Fighter
+ Mig 29M Fulcrum
349F

DOUBLE BILL (DESSIN)
3D Construction Kit
+ Deluxe Paint 3
349F

AUTRES NOUVEAUTÉS

AV8B Harrier Jump Jet	399F	Mario is Missing	299F
Bunny Bricks	229F	Nicky Boom	299F
Car and Driver	375F	Prehistoric 2	299F
Crazy Cars 3	299F	Quest for Glory 3	349F
David Leadbetter's Greens	399F	Red Baron Miss.Disk	275F
F15 Strike Eagle N3	449F	Risky Woods	275F
Gobliins 2	349F	Super Cauldron	299F
Indy IV (Action)	275F	Task Force 1942	399F
Island of Brain	275F	Transarctica	299F
KGB	325F	Ultima VII	359F

MANETTES DE JEU

TOPSTAR SV227	289F	CARTE SV 202	149F
QUICKJOY SV202	175F	QJOY SV 202 + CARTE	299F

TOP 20 PC COMPATIBLES

A-Train	349F	Gunship 2000 Scén.Disk	22
A.T.A.C	399F	Ultima Underworld	34
Rex Nebular	399F	Dominium	32
Sherlock Holmes	375F	Eternam	34
Civilisation	349F	Lure of Tempress	29
Aces of the Pacific	349F	Dune	29
Falcon 3.0	399F	Indy IV (Aventure)	32
Links Pro	399F	Hook	34
Grand Prix Unlimited	299F	The Games Espana 92	37
Falcon Miss Disk 1	225F	B 17 Fortresse Volante	39

Another World	349F	Powermonger	349F
Birds of Prey	349F	Rampart	299F
Castles	299F	Star Trek	299F
Castles Data Disk	149F	The Summoning	325F
Croisière pour un cad.	229F	Ultima VII	349F
Darklands	425F	V for Victory	325F
Epic	299F		
F117A NightHawk	399F		
Global Effect	349F		
Harpoon	399F		
Ishar	299F		
Lord of the Rings 2	369F		
Mantis	449F		
Microprose Golf	399F		
Moonstone	275F		



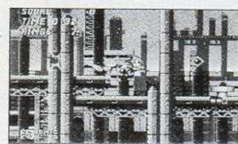
Promotions dans la limite des stocks disponibles.

MICROMANIA MICROMANIA MICROMANI

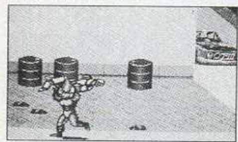
LES NOUVEAUTES D'ABORD ! - LES NOUVEAUTES D'ABORD ! - LES NOUVEAUTES D'ABORD

MEGADRIVE

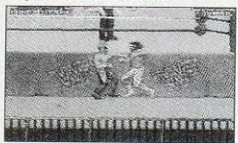
Les nouveautés d'abord !


Sonic 2 (Plateforme)

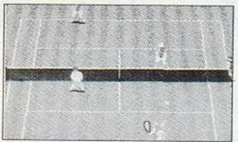

Global Gladiator (Mic and Mack)


Captain America (Arcade)


Thunderforce IV (Shoot'em up)


WWF Wrestlemania (Catch)

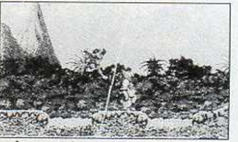

NHL Hockey 93 (Sim.)


Jennifer Cap. Tennis (Sim.)

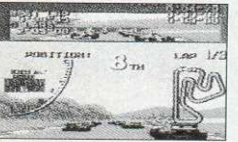

LHX Attack Chopper (Sim. hélico)


Lemmings (Plateforme)

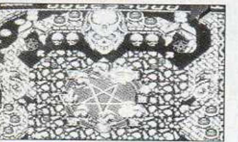

Road Rash 2 (Moto)

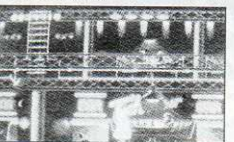

Talespin (Plateforme)


European Club Soc. (Foot.) 449F


Senna Grd Prix (F1) 499F


Aliens 3 (Arcade) 449F


Dragon's Fury (Flipper) 479F


Terminator (Action) 449F


Bulls vs Lakers (Basket) 499F


Predator 2 (Arcade) 449F

ÇA VIENT DE SORTIR !


Galahad (Arcade) 395F


Greendog (Arcade) 395F


Team USA Basket (Sim.) 449F


Aquatic Games (Sports) 425F

TOP 30

Tazmania (Plateforme)	449F	The Simpson's (Plateforme)	395F
Olympic Gold (Sport)	449F	Road Rash (Course Moto)	449F
Chuck Rock (Plateforme)	449F	Jordan VS Birds (Basket)	399F
D.R. Robinson Sup. (Basket)	449F	Two Crudes Dudes (Combat)	399F
E.Holyfield Real Boxing (Boxe)	449F	Krusty's Fun House (Plt)	349F
Side Pocket (Billard)	449F	Mario Lemieux Hockey (Sim.)	395F
Toki (Plateforme)	395F	Super Volleyball (Sim.)	299F
Greendog (Arcade)	395F	Shinning and Dark. (Dungeons)	475F
Desert Strike (Arcade)	499F	Pac Mania (Arcade)	449F
Dungeon and Dragon's (Avent.)	499F	Steel Empire (Shoot'em up)	449F
Kid Chameleon (Plateforme)	395F	Double Dragon (Arcade)	449F
Wonderboy in Monter. (Plt.)	475F	Cybercop (Action)	475F
Street of Rage (Combat)	449F	RBI 4 (Baseball)	449F
EA Hockey (Simulation)	449F	John Madden N2 (Foot. amé.)	449F
Atomic Runner (Arcade)	449F	Marble Madness (Arcade)	499F

Des promos Démentes !!

Thunderforce 2	~~395F~~	149F	Splatter House 2	~~499F~~	399F
Altered Beast	~~395F~~	149F	Cadash	~~449F~~	349F
E Swat	~~395F~~	149F	Mickey Mouse	~~449F~~	399F
Crack Down	~~395F~~	149F	Quack Shot	~~449F~~	399F
Flicky	~~325F~~	149F	Robocod	~~449F~~	299F
Arrow Flash	~~395F~~	149F	Rolling Thunder 2	~~499F~~	399F
Dynamite Duke	~~395F~~	149F	Mercs	~~475F~~	299F
World Cup Italia	~~395F~~	215F	Moonwalker	~~395F~~	295F
S. Thunderblade	~~395F~~	215F	Art Alive	~~325F~~	245F
Alex Kidd	~~325F~~	215F	Joe Montana 2	~~395F~~	295F
Mario Lemieux	~~395F~~	299F	Buck Rogers	~~499F~~	395F
Slime World	~~449F~~	249F	Immortal	~~449F~~	395F

MANETTE SANS FIL ET REMOTE CONTROLLER

JOUEZ JUSQU'À 6 METRES DE VOTRE CONSOLE




249F

GÉANT

MEGADRIVE
+ SONIC
+ 1 MANETTE DE JEUX
995F

MEGADRIVE
+ SONIC
+ STREET OF RAGE
+ 2 MANETTES DE JEUX
1290

VERSIONS FRANCAISES OFFICIEL
Garanties par le constructe



LE TOP 25 MEGADRI SUR CASSETTE VIDÉ

99F ou GRATUITE

(POUR L'ACHAT DE 2 CARTOUCHES MEGADRIVE OU D'UNE CONSOLE M

ACCESSOIRES

Action Replay Pro	499
Remote controller +1 manette	249
La manette seule	145
Control Pad Pro2	125
Control Pad Megadrive	159
Arcade Power Stick	449
Adapt.Master-Syst. Megad.	295
Adaptatateur Secteur	175
Prise Péritel	175

SUPER !

LE NOUVEAU CATALOGUE COULEUR MICROMANIA MEGADRIVE

disponible en magasin courant novembre



Chaque dimanche à 10h 05 sur France3, retrouvez MICROMANIA dans l'émission



Les prix indiqués sont valables pendant le mois de parution de ce magazine.

MICROMANIA MICROMANIA MICROMANI

LES NOUVEAUTES D'ABORD ! – LES NOUVEAUTES D'ABORD ! – LES NOUVEAUTES D'ABORD

SUPER-NINTENDO

Les nouveautés d'abord !

uper Double Dragon (Arcade) | Gun Force (Shoot'em up)

Death Valley Rally (Plateforme) | Radio Flyer (Sim. vol)

Wings 2 (Shoot'em up) | Space Megaforce (Shoot'em up)

NCAA Basketball (Sim.) | Super Mario Kart (Course auto)

Axelay (Shoot'em up) | The Simpson's (Plateforme) 499F

Robocop 3 (Action) 549F | Street fighter II (Combat) 649F

Turtles Ninja IV (Arcade) 579F | Soul Blazer (Aventure) 499F

Prince of Persia (Aventure) | Contra 3 (Arcade) 499F

Amazing Tennis (Sim.) | Castlevania 4 (Aventure) 499F

Plus de 50 jeux disponibles à partir de 399F !!



UTILISEZ LES CARTOUCHES AMÉRICAINES SUR VOTRE SUPER-NINTENDO FRANÇAISE !!

- IMPORTANT -

LES CARTOUCHES DE CETTE PAGE FONCTIONNENT UNIQUEMENT AVEC L'ADAPTATEUR SUPER NINTENDO OU L'ACTION REPLAY. PRIX INDIQUÉS POUR DES JEUX D'IMPORT QUI NÉCESSITENT L'ADAPTATEUR AD29.

TOP 30

Super Ghouls'n Ghosts (Plt)	499F	Adventure Island (Plt)	499F
Final Fight (Combat)	499F	UN Squadron (Shoot'em up)	499F
WWF Wrestlemania (Catch)	499F	Final Fantasy 2 (Aventure)	549F
Adventure Island (Aventure)	499F	Super Soccer Champion (Foot)	499F
Addams Family (Arcade)	499F	Super Soccer (Foot)	449F
Lemmings (Plateforme)	499F	Arcana (Dungeon)	499F
Rival Turf (Arcade)	499F	Super Off Road (Course)	479F
Mystical Ninja (Arcade)	499F	Peabble Beach Golf (Sim.)	499F
Joe and Mac (Plateforme)	449F	Super Bowling (Sim.)	499F
Top Gear (Course Auto)	449F	Magic Sworld (Arcade)	549F
Act Raisers (Action)	499F	Kablooey (Réflexion)	499F
Pilot Wings (Sim. vol)	499F	Rampart (Stratégie)	499F
F Zéro (Auto)	449F	Roger Clemens (Base Ball)	499F
Super Tennis (Sim.)	449F	Earth Defense (Shoot'em up)	479F
Populous (Stratégie)	449F	The Chessmaster (Réflexion)	499F

DÉMENT !

«LA DYNA 1»



149F

Pulvérisez tous vos scores avec cette manette hyper ergonomique pour la Super Nintendo. En plus de toutes les caractéristiques du control pad d'origine, elle possède des switchs de réglage de rapidité de tir pour chaque bouton.

Des promos Démentes !

Legend of Zelda	~~549F~~	399F
G.F. KO Boxing	~~499F~~	399F
Battle Tank	~~499F~~	399F
Thunderspirits	~~499F~~	399F
Play Action Foot.	~~499F~~	399F
Spanky's Quest	~~499F~~	399F
Strike Gunner	~~499F~~	399F

LE NOUVEAU CATALOGUE COULEUR MICROMANIA

SUPER ! SUPER NINTENDO
Disponible en magasin courant novembre

Pour connaître la disponibilité d'un jeu dans un magasin MICROMANIA, tapez 3615 MICROMANIA

RETROUVEZ TOUTES LES SENSATIONS DE L'ARCADE

8 boutons avec tir automatique indépendant, Tir rapide, Ralentisseur, Stick 8 directions...

CITY

OFFRE SPÉCIALE DE LANCEMENT
valable jusqu'au 31 novembre 92

~~499F~~ 399F



MANETTE JB KING 599F

Elle possède tout : variateurs de vitesse, diodes témoins, possibilité d'orientation des boutons de tirs...

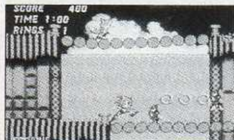
Chaque dimanche à 10h 05 sur France3, retrouvez MICROMANIA dans l'émission MICRO KID'S

MICROMANIA MICROMANIA MICROMANIA

ES NOUVEAUTES D'ABORD ! - LES NOUVEAUTES D'ABORD ! - LES NOUVEAUTES D'ABORD !

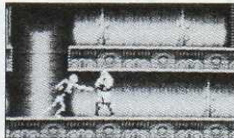
GAMEGEAR

Les nouveautés d'abord !


Sonic 2 (Plateforme)

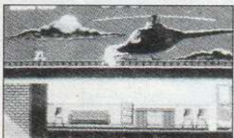

Chuck Rock (Plateforme)

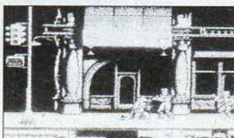

Prince of Persia (Aventure)


Shinobi 2 (Combat)

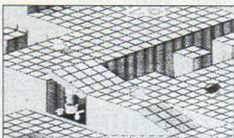

Tazmania (Plateforme)


D.R. Supreme Court (Basket)


Terminator (Action)


Batman Returns (Action)

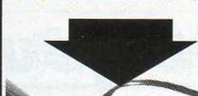

Wimbledon Tennis (Sim.)


Marble Madness (Arcade)

ACCESSOIRES

Adapt. secteur Sega	175F	Battery Pack	345F
Adaptateur Auto	195F	Cable de liaison Ggear	79F

DÉMENT !!



GÉANT

GAMEGEAR
+ Sonic
+ L'Adaptateur Secteur
1290F
+ LA SACOCHE MICROMANIA GRATUITE !!

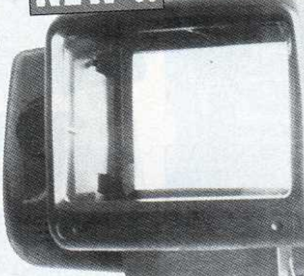
NOUVEAU

GAMEGEAR
+ Columns
995F
+ LA SACOCHE MICROMANIA GRATUITE !!

SPÉCIAL GAMEGEAR

ADAPTATEUR SECTEUR **99F**

NEW !!



BIG WINDOW

Agrandit l'ima
Évite les refle
(possibilité d'utilis
l'adaptateur Mas
System Gamegea
en même temps)

149F

TOP 30

Senna Grand Prix (Course F1)	269F	Super Monaco Gd Prix (Auto)	269F
Olympic Gold (Sport)	269F	Ninja Gaiden (Arcade)	245F
Out Run Europa (Course Auto)	325F	Georges Foreman Boxing (Sim.)	325F
Wonderboy Dragon's Trap (Plt)	269F	Chessmaster (Echecs)	245F
Donald Duck (Plateforme)	269F	Crystal Warriors (Aventure)	325F
Spiderman (Arcade)	249F	Chase HQ (Arcade)	295F
Sonic Hedgehog (Plateforme)	269F	Slider (Arcade)	245F
Mickey Mouse (Plateforme)	269F	Halley Wars (Shoot'em Up)	245F
Super Kick Off (Football)	269F	Fantasy Zone (Arcade)	245F
G Loc (Afterburner 2)	245F	Joe Montana (Foot américain)	245F
Devilish (Casse-brique)	245F	Out Run (Course Auto)	245F
Paperboy (Arcade)	269F	Pengo (Labyrinthe)	215F
Aerial Assault (Arcade)	249F	Woody pop (Casse-brique)	215F
Shinobi (Arcade)	269F	Smash TV (Arcade)	329F
Golden Axe (Axe Battler)	269F	Popils (Plateforme)	249F

PROMOS GAMEGEAR

Wonderboy	~~215F~~	195
Space Harrier 3D	~~245F~~	175

Chaque dimanche à 10h05
sur France3,
retrouvez
MICROMANIA
dans l'émission



AGRANDISSEZ L'ÉCRAN DE VOTRE GAMEGEAR

LE WIDE MASTER
99F



ADAPTATEUR CARTOUCHE MASTER SYSTEM GAMEGEAR

Utilisez tous les jeux
Sega Master System
sur votre console
GAMEGEAR

~~149F~~ **99F**

MASTER SYSTEM

MASTER SYSTEM
+ Alex Kidd + Sonic Hedgehog
+ 1 manette de jeux
649F

A PARAITRE

Aliens 3
New Zealand Story
Sonic 2
Batman Returns
Tazmania
Lemmings 2
Mickey 2
Trivial Pursuit

PLUS DE 100 TITRES DISPONIBLES

ACCESSOIRES

Control pad Sega	99F
Control stick Sega	169F
Rapid fire Sega	129F
Adaptateur secteur	175F
Remote control MS	269F
Cable péritel	175F

OFFRE SPÉCIALE !!

RC Grand Prix	99F	E Swat	99F	Aztec Adventure	149F
Alien Storm	99F	Vigilante	99F	Enduro Racer	149F
Miracle Warrior	99F	Psychic World	99F	Fantazy Zone 1	149F
Captain Silver	99F	Ace of Aces	99F	Global Defense	149F
Cloud Master	99F	Ninja	99F	Hang on	149F
Fire and Forget 2	99F	World Grand Prix	99F	Secret Command	149F
Golden Axe Warrior	99F	Super Tennis	99F	Teddy Boy	149F
Rampage	99F	Action Fighter	149F	Transbot	149F

TOP 20

Prince of Persia	369F	Astérix	395F
Tom and Jerry	395F	Moonwalker	395F
Terminator	369F	Sonic Hedgehog	395F
Olympic Gold	365F	Wimbledon Tennis	365F
Chuck Rock	369F	Champions of Europe	395F
Marble Madness	349F	California Games	345F
The Simpson's	369F	Mickey Mouse Castle.	395F
Senna Grand Prix	395F	Populous	365F
Super Kick Off	345F	Mercs	395F
Donald Duck	395F	Ms Pacman	395F



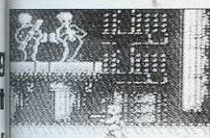
Les prix indiqués sont valables pendant le mois de parution de ce magazine. Promotions dans la limite des stocks disponibles.

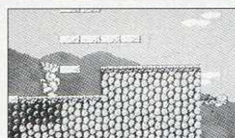
MICROMANIA MICROMANIA MICROMANI

LES NOUVEAUTES D'ABORD ! – LES NOUVEAUTES D'ABORD ! – LES NOUVEAUTES D'ABORI

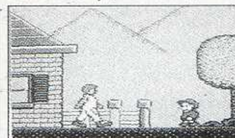
GAMEBOY

Les nouveautés d'abord !

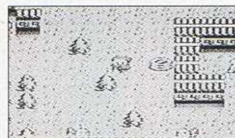

Starwars (Arcade)


Tom and Jerry (Plateforme)

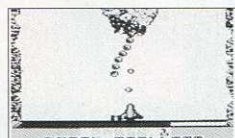

Joe and Mac (Arcade)


Mac Donald Land (Plt)


Prince Vaillant (Avent.)


Ninja Taro (Aventure)


WWF Superstars 2 (Catch) 275F


Xenon 2 (Shoot'em Up)


Double Dragon 3 (Arc.) 275F

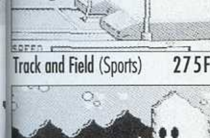

Dr Franken (Plateforme) 259F

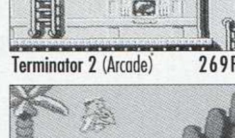

Ferrari Gd Prix (Course Auto)

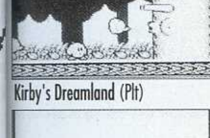

Spy vs Spy 2 (Arcade) 275F


Track and Field (Sports) 275F


Terminator 2 (Arcade) 269F


Kirby's Dreamland (Plt)


Adventure Island (Plt) 269F


Super Marioland (Plt) 229F


Ultima Ruins (Aventure)

Chaque dimanche à 10h 05 sur France3, retrouvez MICROMANIA dans l'émission



DES HITS DÉMENTS À PRIX DÉMENTS !!

Offre spéciale dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 21 novembre 92

- Spiderman 2 ~~275F~~ ▸ 175F
- Simpson's 2 ~~275F~~ ▸ 175F
- Megaman 2 ~~275F~~ ▸ 175F
- Turtles Ninja2 ~~275F~~ ▸ 175F

OFFRE SPÉCIALE

GAMEBOY + Tétris + Les Écouteurs Stéréo 690F + LA SACOCHE MICROMANIA GRATUITE !



TOP 30

Mickey Dangerous (Plt)	275F	Bugs Bunny 2 (Arcade)	275F
NBA Challenge N2 (Basket)	275F	Hudson Hawk (Arcade)	275F
Hook (Plateforme)	269F	Beetle juice (Arcade)	275F
Double Dribble (Basketball)	275F	Nintendo World Cup (Football)	229F
Addams Family (Arcade)	275F	Pitfighter (Catch)	275F
Prince of Persia (Action)	275F	WWF Super Stars (Catch)	269F
Battle Toads (Arcade)	275F	Duck Tales (Plateforme)	289F
Pacman (Arcade)	249F	Batman (Plateforme)	269F
Football International (Sim.)	249F	NBA All Star Chal. (Basket)	275F
Tennis (Sim. tennis)	229F	Robocop 2 (Action)	275F
Tiny Toon (Plateforme)	275F	Final Fantasy 2 (Aventure)	345F
Blades of Steel (Ice Hockey)	269F	Alley Way (Casse-brique)	195F
Batman Return of joker(Arcade)	275F	World Circuit Series (Auto)	275F
Rogger Rabbit (Arcade)	275F	The Simpson's (Arcade)	269F
Double Dragon 2 (Arcade)	269F	Marble Madness (Arcade)	269F

DES PROMOS D'ENFER !!

- Knight Quest ~~275F~~ ▸ 175F
- Prophecy vs Child ~~275F~~ ▸ 175F
- Spanky's Quest ~~275F~~ ▸ 175F
- Toxic Crusaders ~~275F~~ ▸ 175F
- Soccermania ~~275F~~ ▸ 149F
- Fist of Northstar ~~245F~~ ▸ 175F
- Elevator Action ~~245F~~ ▸ 145F
- Kid Icarus ~~229F~~ ▸ 175F

AGRANDISSEZ L'ÉCRAN DE VOTRE GAMEBOY



LE LIGHT MASTER 99F

PERMET AUSSI DE JOUER DANS LE NOIR !!

NEW ▸ Pour connaître la disponibilité d'un jeu dans les magasins MICROMANIA, tapez 3615 MICROMANIA

MODIFIEZ LES CARACTÉRISTIQUES DES JEUX.

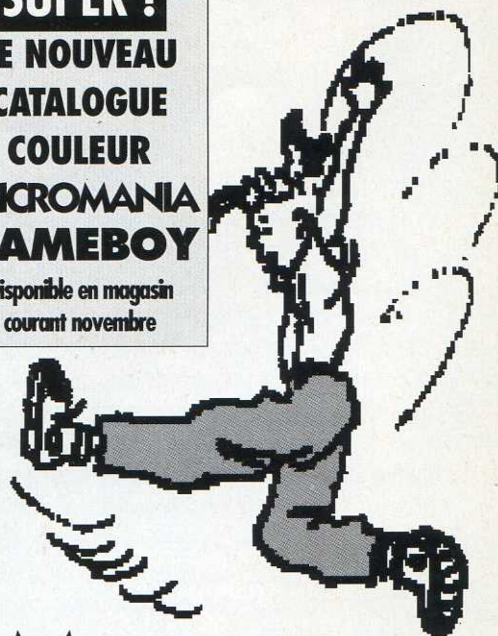
Multipliez vos vies énergies gameplay



ACTION REPLAY PRO 349F

SUPER ! LE NOUVEAU CATALOGUE COULEUR MICROMANIA GAMEBOY

Disponible en magasin courant novembre



ACCESSOIRES

Adapt secteur	99F	Loupe	89F	Etui play & go	175F
Adapt. auto	99F	Batterie	195F	Sacoche dyna	275F
Gamekeeper	99F	Rechargeur	249F	Pochette dyna	149F
Gamelight	119F	Banane gboy	145F	...	

MICROMANIA MICROMANIA MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD ! – LES NOUVEAUTES D'ABORD ! – LES NOUVEAUTES D'ABORD !

PREVIEWS



On vous entend d'ici : oh non, plus de Lemmings ! Eh bien, sachez pour votre gouverne que cette suite devrait cartonner autrement plus que l'original. Comment se fait-il ? La présentation est-elle différente ? Eh bien, non, pas vraiment ! Les sprites sont-ils plus importants ? Non ! Par contre, Lemmings II propose un nouveau défi excellemment travaillé et intelligent. Déjà, l'interactivité entre les personnages est beaucoup plus developpée. Les puzzles sont tellement diaboliques que l'on se demande comment DMA a pu ajouter à son Lemmings II une jouabilité encore plus élastique. Il y bien quelques petites différences mais, en substance, la méthode de jeu reste la même ainsi que sa

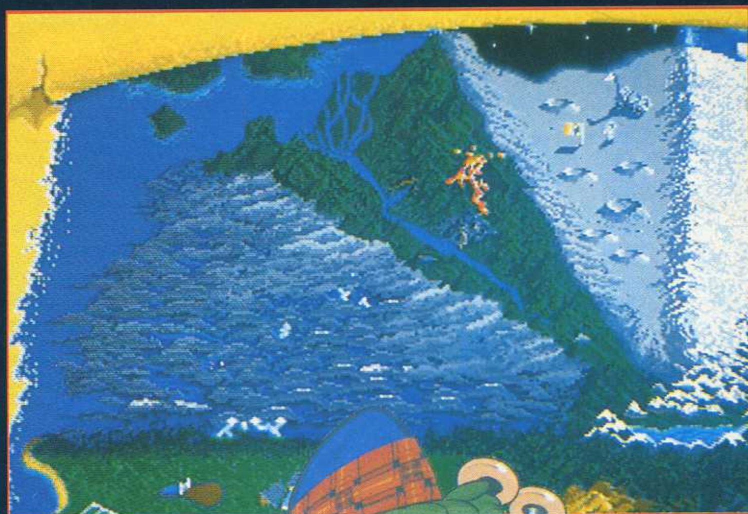
LEMMIN



présentation. Vous dirigez toujours le Lemmings via le tableau se trouvant sous l'aire de jeu mais disposez maintenant de beaucoup plus d'outils et objets à manipuler. De plus, il n'y a plus de limite de temps. En effet, vous jouez aussi longtemps que vous faites accéder de Lemmings aux tableaux suivants. le jeu contient plus de cinq panoramas différents, avec quelques touches humoristiques et fantaisistes particuliérement réusssies. L'une des nombreuses missions suppose que vous récupériez autant de Lemmings que possible au-delà d'un certain point de l'écran. Ceci peut paraître familier mais, pour y arriver, il vous faudra être tout sauf bête. Il y a de nombreux ballons et vous devez positionner l'icône au-dessus du tableau des ballons puis au-dessus d'un Lemming. Celui-ci se mettra alors à flotter dans le ciel. Pour faire atterrir le Lemming au bon endroit, vous pouvez utiliser un icône "ventilateur", ce qui aura pour effet de l'orienter dans la bonne direction et évitera que le Lemming ne s'envole hors écran : cela, bien sûr, si vous disposez le ventilateur avec orientation ! Une fois que le Lemming est au-dessus de la plateforme, vous devez alors utiliser un autre Lemming pour tirer sur le ballon de façon à ce qu'il tombe au bon endroit. Cette technique vous fera hurler tant elle paraît simple alors qu'en fait, il n'en est rien. Tirer sur les Lemmings à partir d'un canon, sauter sur les chaînes en anticipant à la fois sur le temps d'attraper la chaîne et sur celui de la lâcher, tout cela demande beaucoup d'habileté. Avec ce nouveau soft sous intitulé " The Tribes " (les tribus) apparait tout un tas d'endroits et de Lemmings nouveaux. Ces derniers sont habillés dans l'esprit des tableaux qui incluent : OUTDOORS, MEDIAEVAL, BEACH, SPORTS,CIRCUS, CAVE, EGYPTIAN, HIGHLAND, SHADOW, CLASSIC, POLAR et SPACE. La séquence d'ouverture de ce soft donne véritablement le ton avec une partie dessin animé montrant le vieux village Lemmings racontant l'histoire des évènements. Vous découvrirez également d'autres séquences humoristiques lorsque vous terminerez certains tableaux du jeu. Pour chacune des tribus, de nouveaux graphismes seront utilisés, ce qui vous donnera envie de progresser afin de découvrir les nouvelles innovations que DMA à concoctées pour vous. Quinze thèmes musicaux typiques à l'esprit de chaque tableau ont été écrits spécialement pour vous donner une première impression de chaque tribu que vous rencontrerez. Trois des quatre programmes sonores sont consacrés à la musique alors que le quatrième est reservé aux effets sonores. On peut jouer







GS II

DEREK DELA FUENTE







avec n'importe laquelle des douze tribus à tout moment, donc de ce fait si un joueur trouve qu'un tableau est trop complexe il aura la possibilité de passer à un autre Level. La mission finale est de secourir tous les Lemmings provenant de chacune des différentes tribus. Chaque tribu complétée vous fait gagner une partie du talisman. Terminez les douze tribus et vous gagnerez un talisman complet. Si plus d'un membre est secouru à chaque fois, il est possible que vous gagniez un talisman en or, ce qui est bien mieux qu'un en argent ou bronze. Plus vous secourerez de Lemmings et plus la récompense sera importante mais sachez dès à présent que reçevoir le talisman en or ne sera pas chose facile. Les tableaux du jeu sont maintenant bien plus importants et scrollent sur quatre directions, vous obligeant à vous déplaçer constamment en arrère-avant, afin de voir quelles nouvelles misères les prochains Lemmings vont bien pouvoir vous faire. Il y a encore plus de puzzles et tous ces atouts en font un jeu que l'on peut d'ores et déjà qualifier de génial. Il y a même, à présent, de méchants Lemmings, alors soyez vigilant. Une réussite incontestable.

LEMMINGS II	EDITEUR :
SORTIE PREVUE :	PSYGNOSIS
FIN	STANDARDS :
DECEMBRE	AMIGA - PC
	PHOTOS : AMIGA

■ Voilà un jeu original tout plein! C'est l'histoire d'une petite tomate toute rouge et toute timide qui ne savait que faire de sa vie. C'est alors que Bill, le directeur du cirque lui propose un petit boulot qui pourrait bien la rendre célèbre. Rouge de plaisir et toute émoustillée à l'idée d'être une super tomate, elle accepte sans réfléchir et se retrouve comme une bécasse. Tel le justicier du légume, vous décidez de lui filer en haut et à gauche de l'écran. Astucieux non? (Bien que tout le monde s'en tape royalement !) Ce qui pouvait sembler un vrai jeu pour débile se complique rapidement lorsque d'autres ustensiles font leur apparition. De plus, les tableaux deviennent rapidement compliqués. Des trampolines, des plates-formes à ressorts... un véritable casse-tête.



Encore une fois, seules une extrême précision et une méga synchronisation permettent de venir à bout du yoyo.



Ce pantin n'est pas très drôle, Il sort tout le temps de sa boîte quant il ne faut pas. Une synchronisation parfaite est totalement indispensable.

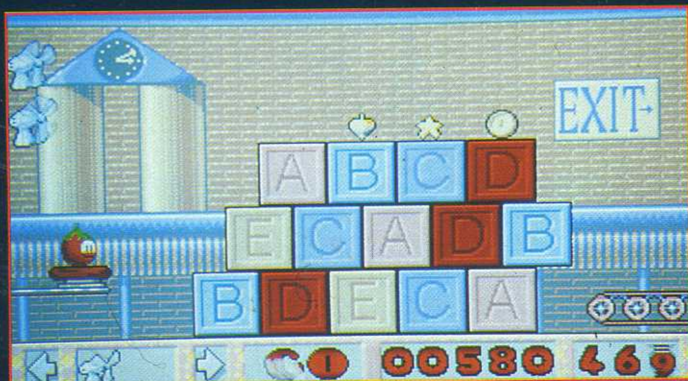
BILL'S TOMATO GAME

LORD CASQUE NOIR



un coup de main pour qu'elle puisse mener à bien plus d'une soixantaine de numéros sans la réduire à l'état de Ketchup. Le principe est très simple. Vous disposez, pour cela, de plusieurs sortes d'objets limités en nombre que vous pouvez placer à divers endroits du tableau. Mais prenons un exemple concret: le premier niveau. Vous possédez deux ventilateurs qu'il faut placer sur l'écran, de façon à ce que leur souffle créent un courant d'air suffisamment puissant pour entraîner la tomate sur le tapis roulant se trouvant à l'autre extrémité de l'écran. La solution, les positionner l'un sur l'autre

Ne disposant en tout et pour tout que de deux ventilateurs, ce stage demande énormément de précision. Mais n'approchez pas trop les ventilos, ils adorent couper en tranches les petite tomates... miam !





Pour corser le tout, certains parasites se déplaçant sur l'écran s'amusent à détruire tout votre travail au fur et à mesure que vous installez tout le bordel. C'est très très grave car la tomate va s'exploser la tronche sur le sol tout propre et ça va gueuler, c'est moi qui vous le dis! En fait, Tomato Game est un jeu de précision. Les objets doivent être placés au pixel près et le "timing" nécessaire pour franchir les obstacles (comme le yoyo ou le clown) est précis à la demi seconde près. Chaque énigme résolue donne droit à un code d'accès qu'il faudra noter soigneusement si vous ne voulez pas, chaque fois, vous coltiner le jeu depuis le début. Les musiques sont agréables et parfaitement adaptées au contexte. Ce programme n'est pas complètement terminé mais la version testée ne comportait aucun bugs. La version définitive ne devrait donc pas tarder. Un jeu très original et, pour le moins, rigolo. Avis aux amateurs.

BILL'S TOMATO GAME	
SORTIE PREVUE : NOVEMBRE 1993	EDITEUR : PSYGNOSIS
	STANDARD : AMIGA
	PHOTOS : AMIGA


MAIS QUE FAIT LA POLICE !!!
ALERTE !!! Mes enfants, les Tiny Skweeks, viennent de prendre en otage avec un pistolet à eau le conducteur du spatiobus. Ces terribles petits chahuteurs ont détourné le véhicule, pour effectuer une virée sur la Terre. Une seule envie les motive, y semer le désordre ! Vous seul avec votre implacable intelligence pourrez sauver notre belle planète bleue des turbulents chérubins qui secrètement cultivent le désir de la peindre en rose.
MERCI
Skweek
GENERATION 4 : 90% ET GEN D'OR "En bref, ce jeu formidable de LORICIEL est génial, beau, prenant, tout ça, tout ça..."
JOYSTICK : 83 % "Un jeu qui ne ménagera pas vos neurones. Une fois dedans, il y a de fortes chances que vous en redemandiez".
TINY SKWEEKS
DANGER
LORICIEL
7, rue du Fossé Blanc - 92624 Gennevilliers Cedex - Tél : (1) 46 88 28 38

Walker constitue l'un des trois softs particulièrement attrayants que Psygnosis sortira pour Noël. On leur devait déjà Lemmings. Le jeu est inspiré d'une démo lancée il y a deux ans par le groupe allemand Red Sector qui montrait sur trois disquettes le Walker mécanique se déplaçant horizontalement dans un décor futuriste. C'était déjà une réussite dans son genre. Le jeu paraît, à première vue, relativement simpliste (comme il en était de Lemmings) mais lorsque vous verrez toute l'action disponible en mémoire, vous serez captivé par la seule méthode de contrôle et les terrains sur lesquels le Walker évolue. l'utilisation de vos qualités propres est importante. Des hordes de minuscules soldats combattants ressemblant à des fourmis apparaissent de tous côtés de l'écran faisant feu sur le walker qui est à peu près cent fois plus grand que les petits ennemis! Le walker est si flexible qu'il peut déplacer ses pistolets dans tous les coins, tout en conservant la



D'emblée, les graphismes sont saisissants:
Votre Walker évolue sur un catalogue de screens impressionnants et vous pouvez contrôler la température de son arme et son niveau de réparation.

WALKER

DEREK DELA FUENTE



Le Walker est extrêmement flexible et vous pouvez déplacer ses armes dans tous les sens sans avoir à tourner le "dos"!

majeure partie de son corps dans la même position. Comme une mitraillette, il peut tirer dix balles par seconde, pluie de projectiles qui aura pour effet d'aplatir les soldats comme des fourmis. Cependant, tout n'est pas si simple dans ce soft: des tireurs embusqués se planquent dans les saillies et se révèlent très efficaces lorsqu'il s'agit d'abattre le walker. De plus, à mesure que les tableaux passent, l'ennemi grandit et atteint pratiquement la taille du Walker à la partie des tanks et des hélicoptères. Heureusement, les missiles auront tôt fait de les annihiler: A l'écran, apparaît le niveau de réparation nécessaire du Walker, la température de son arme (si vous tirez constamment, cela aura pour effet de provoquer une surchauffe, donc soyez sélectif! Pas de balles perdues) et lorsque le niveau de Shield est en LOW, c'est que vous avez été touché un peu trop souvent. Walker se différencie vraiment des autres shoot'em ups dans la mesure où DMA y a ajouté un concept et une sensation de jeu uniques en leur genre. On y jouerait à outrance. Un de ces softs qui paraissent simples mais prennent des lustres à maîtriser.



Vous devrez faire face à des centaines de minuscules tireurs embusqués qui assaillent littéralement l'écran.



A mesure que vous avancez dans le jeu, vos ennemis grandissent de plus en plus......

WALKER	
	EDITEUR :
	DMA/PSYGNOSIS
	STANDARD :
	AMIGA
	PHOTOS : AMIGA

ARCHER MACLEAN,
concepteur chevronné de jeux vidéo, a su exploiter son talent et sa maîtrise technique pour vous apporter cette simulation superbement réalisée :
3D puissante et fluide, jeu visualisable sous tous les angles, zoom.
De nombreuses options de jeu recréent de façon réaliste l'univers du ***Billard Américain*** avec un confort d'utilisation optimum. 3 règles de jeu différentes, partie à 2 ou contre un adversaire géré par l'ordinateur, tournoi, entraînement, effets sur les boules, sauvegarde des parties.
Le Billard Américain vous propose un système de jeu si bien conçu qu'il met cette simulation à la portée de tous.





"Un jeu tellement perfectionné qu'il laisse le joueur apprendre toutes les possibilités techniques du billard réel - fabuleux et amusant."
David Barre - Champion de France 1992

LE BILLARD AMÉRICAIN

- **Représentation interactive du jeu.** • **Effets sonores digitalisés.**
- **Disposition des boules configurables; tous les coups sont permis!**
- **Jeu de la "8" classique, jeu de la "8" U.S. pro, jeu de la "9" U.S. pro.**
- **Tournoi à 8 participants.** • **20 adversaires réels gérés par l'ordinateur.**

Les photos d'écran peuvent être tirées d'autres formats.

Virgin Games France, 233 rue de la Croix-Nivert, 75015 Paris.



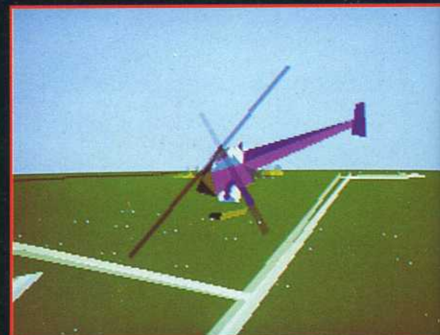


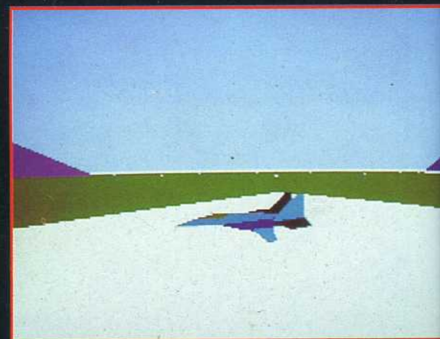
L'éditeur Psygnosis prévoit de commercialiser fin décembre une version PC de son célèbre jeu Armour Geddon. Ce logiciel, assez ambitieux, est un mélange de wargame et de simulateur. Simulateur de vol, de chars ? En fait, Armour Geddon est tout ça à la fois puisqu'il permet de déployer une armée composée de plusieurs de ces engins. Voilà un logiciel dont on ne se lasse pas rapidement puisque chaque appareil dispose de son propre simulateur réalisé en 3D d'excellente qualité. Au choix, on peut piloter un hélicoptère, un chasseur à réaction, une aile volante, un char et deux engins assez spéciaux: un hybride de luge et de char ainsi qu'un aéroglisseur. En plus de ces possibilités, le menu de départ offre l'opportunité de choisir des armes et du matériel pour chaque type d'appareil. Ensuite, il suffit de décoller et d'utiliser au mieux les différents engins. Optimisé par rapport aux versions 16 bits, Armour Geddon sur PC est extrêmement fluide. Les vues extérieures, qui permettent de tourner autours des engins, sont elles aussi, gérées sans à-coup et les détails au sol sont généralement bienvenus. Bravo, pour une fois, l'adaptation d'un jeu à un autre standard n'est pas "brute" puisque les écrans de commandes ont été redessinés.

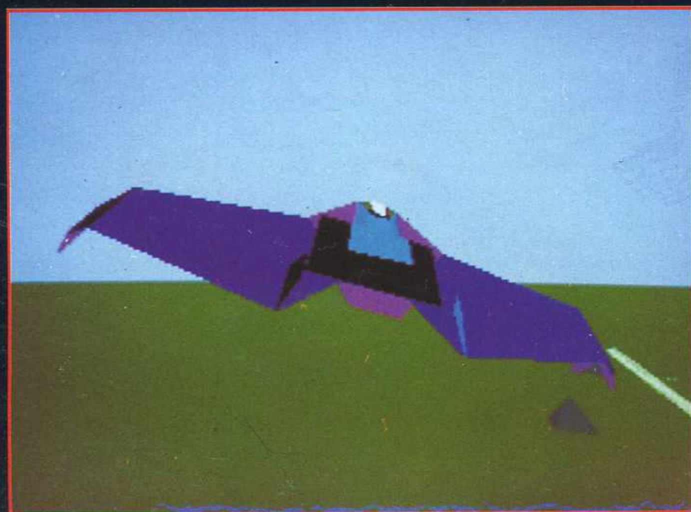
ARMOUR GEDDON

MOULINEX

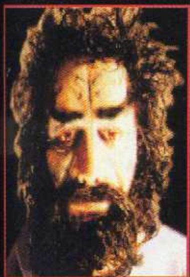








ARMOUR GEDDON	
	EDITEUR :
	PSYGNOSIS
	STANDARD :
	PC
	PHOTOS : PC



WEEN



THE PROPHECY

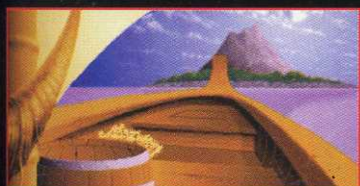
"Sur le Royaume des Roches Bleues, s'étend l'ombre de Kraal"







Un grand jeu d'aventure
ensorcelant!
Des personnages animés en vidéo* et
directement incrustés dans les décors.
Un vampire vorace et malicieux
pour une étrange alliance.
Une ergonomie simple et riche.





*Sur PC uniquement

Disponible sur PC HD, ATARI, AMIGA - Sortie en octobre 1992 - Disponible sur CD ROM - Sortie en novembre 1992

Une production COKTEL VISION - 5, rue Jeanne Braconnier - 92366 MEUDON-LA-FORÊT - CEDEX

COKTEL VISION



Plutôt Nippon comme décors...

La préversion de ce jeu nous ayant été fournie sans la moindre documentation, il m'est assez difficile de vous en raconter l'histoire. Néanmoins je vais tout de même tenter de vous en expliquer le principe. Apparemment, vous incarnez un personnage choisi parmi cinq autres, ayant tous le même dénominateur commun : ils se sont fait gauler par les flics, en train de faire une grosse connerie.

NIPPON

LORD CASQUE NOIR



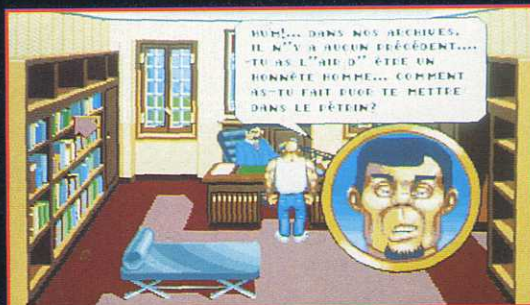
Votre personnage aire au milieu de la ville. Si vous possédez un ticket, une station de métro se trouve sur la gauche. Le bâtiment de droite est nettement plus intéressant. Il s'agit d'un cabaret où vous pourrez obtenir une foule de renseignements.

Les dialogues sont interactifs. Il suffit de cliquer dans la bulle correspondant à la réponse désirée. La tête du personnage apparaît dans un médaillon et son visage change d'expression en fonction des situations



Dino est autorisé à quitter la prison. Sacré Dino !

Dino Fagioli, gros balaise totalement dénué de toutes sortes d'intelligences se promenait dans la rue. Tout à coup il aperçut un homme carrément louche essayant de forcer une belle caisse italienne. Notre pauvre imbécile, pensan que la voiture appartenait à ce cher voleur, lui proposa de l'aide pour venir à bout de la portière rebelle. Ce qui devait arriver, arriva. L'alarme se déclencha et notre gros bêta se retrouva en cabane. Un beau jour, le directeur de la pri son le convoqua et lui expliqua que n'ayant pas trouvé le moindre antécéden dans son casier judiciaire, il avait l'intention de le réinsérer dans la vie civile Dino fut donc libéré et directement envoyé au musée de Tioki pour un job sans aucun intérêt, tout comme le cerveau de notre emplâtré. A partir de là le mystère demeure ! Mais que faut-il donc faire ? Eh bien cher lecteur je n'en ai malheureusement pas la moindre idée. Tout d'abord, je suis sûr d'une cho se: l'histoire se situe au Japon et plus particulièrement à Tokyo (le nom des stations de métro correspondent effectivement à celles de cette ville). Deuxiè me truc dont je suis intimement persuadé: ce jeu risque de faire un véritable malheur. Si vous avez eu la chance de voir tourner un programme Sierra sur PC (Leisure Suit Larry, Space Quest...) en VGA, et bien sachez que celui-ci n'a rien à leur envier. L'interface graphique est superbe et la convivialité parfaite. Il suf fit de déplacer la souris sur l'endroit où vous désirez aller, pour que le per sonnage s'y rende s'en broncher. Finies les longues heures passées à clique un peu n'importe où. Les endroits ou les objets nécessaires au bon déroule ment de l'histoire apparaissent sous la souris. Par exemple, si vous aperceve un escalier mais que le pointeur de la souris ne vous indique strictement rien c'est qu'il n'y a tout simplement rien à y faire. Le bouton droit donne accès à un menu fort bien fait, grâce auquel il est possible soit d'effectuer quelque actions essen tielles (regarder prendre, ou vrir..), soit d'uti liser les objet que vous pos sédez. Vous voyez une char mante japonaise traverser la rue ?





Dino Fagioli se rend au musée pour son premier job.

Pas de problème, vous sélectionnez l'icone blabla et vous cliquer sur l'asiatique. Son visage apparaît à l'écran et une bulle vous indique qu'elle est totalement vierge et qu'elle s'embète à mourir ! Non elle ne dit pas ça (mais c'est bien dommage)... Les dialogues, entre les différents personnages, s'effectuent à la manière d'une bande dessinée. Lorsque vous devez donner une réponse à quelqu'un, il suffit de cliquer sur la bulle correspondante. C'est très bien foutu et hyper agréable. Chaque objet trouvé a une fonction précise. Pour l'utiliser, il est nécessaire de le prendre et de le superposer avec l'endroit, le mécanisme ou la personne intéressée. Un bruit se fait alors entendre, vous indiquant que l'action demandée est correcte. Qui peut le plus, peut le plus, les graphismes sont une véritable merveille et plein d'humour. Pour les connaisseurs, ils sont similaires à ceux des marionnettes de Thunderbirds. Tiens, en parlant d'humour, les dialogues en sont également bourrés... Bref, c'est un véritable régal. Dans cette préversion, il n'y avait malheureusement que très peu de bruitages et pas la moindre musique. Mais si l'on suit la logique des choses, elles ne devraient pas être dégeu..., loin de là (espérons que j'ai raison) ! Le seul vrai défaut dont souffre ce soft reste le perpétuel changement de disquettes (toutes les vingt secondes environ). Les Cinémaware (battant tous les records dans ce domaine) font figurent d'enfants de coeur à côté, c'est pour vous dire. Il vaut donc mieux posséder un deuxième lecteur de disquettes, à moins que la version finale ne corrige ce douloureux problème (mais j'y crois déjà nettement moins). De toutes façons, Nippon devrait être un des meilleurs jeux du genre, d'autant plus qu'il est entièrement en français ! Pourvu qu'il ne tarde pas trop...



Le directeur du musée explique à Dino en quoi consiste son nouveau job. Ce brave garçon parviendra t'il à s'en sortir ? Suite au prochain épisode.

NIPPON	
	EDITEUR :
	DYNABYTE
	STANDARD :
	AMIGA
	PHOTOS : AMIGA

TRISTAN

LORD CASQUE NOIR

■ Les flippers sont denrées rares sur compatible. Depuis le temps que nous en demandions un, nous voilà servis ! Bien que la previews qui nous est parvenue ne soit pas encore terminée et que le programme n'autorise pas plus de 60 secondes de jeu, il n'est pas difficile d'entrevoir que ce jeu devrait plaire à beaucoup d'entre vous. Tout d'abord, le graphisme est en Super VGA seize couleurs (espérons que la version finale acceptera 256 couleurs) et les sons, la plupart du temps, sont digitalisés. Tout le charme de ce flipper vient en fait de sa grande simplicité. N'espérez pas, en effet, retrouver un quelconque flipper des années 90 hyper complexe constitué de tonnes de niveaux et de tuyauteries invraisemblables ! Non, Tristan ne fait pas partie de cette génération là. Il est simple et de bon goût comme l'étaient les flippers d'il y a cinq ou six ans. Si vous aviez connu le fabuleux Rastan Saga de l'Apple II, ce jeu devrait vous rappeler d'excellents souvenirs. Le plateau est assez sobreet comprend tous les éléments standards d'un Pink panther (flipper à succès des années 86) : targets, cibles, extra ball, bumpers, capture .... le mouvement de la bille (ou des deux si l'on capture la seconde) est très réaliste et les efforts bien dosés. Par exemple, lorsque une boule effleure un bumper sans le heurter, celui-ci ne se déclenche pas. Les cibles doivent être descendues dans le bon ordre et il est possible, à l'aide du flipper droit, de déplacer la lumière d'un couloir à l'autre tout en haut du plateau. Une fois tous les targets abattus, le score se multiplie et des ressorts font leur apparition et repoussent la bille si elle tente de s'échapper par l'un des deux couloirs se trouvant aux extrémités en bas de la surface. Bien évidemment, il est possible de foutre des coups de lates dans la machine pour essayer d'influencer la trajectoire du projectile, mais attention tout de même de ne pas broyer les touches du clavier ni de bousculer le PC ! Malheureusement, la version testée ne gère pas l'animation de tous les objets à l'écran (bumpers en permanence éteints mais lorsqu'ils sont en marche...) et n'autorise pas le mode multi-joueurs. Aucune option de réglage ne paraît prévue (inclinaison, force des bandes...) mais ce n'est peut-être pas plus mal, cette possibilité ayant la fâcheuse habitude de gâcher le jeu. Une bizarrerie, ce flipper ne marche que sur processeur 32 bits (386 minimum !) C'est assez étonnant, vu que le soft ne présente strictement "aucune difficulté" de programmation nécessitant une forte puissance de calcul. Attendons donc la version finale pour pouvoir tester, de manière plus ample, ce soft qui devrait faire un véritable malheur surtout dans les bureaux de Joystick !!!

Comme la plupart des flippers sur micro, le plateau n'occupe que la moitié de l'écran. Cela ne gêne en rien le plaisir de jouer, d'autant plus que c'est en SVGA.



TRISTAN	
	EDITEUR :
	AMTEX
	STANDARD :
	PC
	PHOTOS : PC

Le mois dernier, nous vous parlions du Falcon 030, nouvelle machine d'Atari et première bécane annonçant une nouvelle gamme à l'heure où le ST est obligé de quitter le devant de la scène. Les capacités de la machine laissaient présager de bien belles choses, notamment dans le domaine du jeu; il restait à voir des exemples concrets. Voici donc la preview de l'un des tout premiers jeux qui sera disponible dès la sortie du Falcon 030, l'adaptation d'Ishar PC 256 couleurs. Silmarils se place, d'ores et déjà, en précurseur.
Jeu de rôle sur micro type, Ishar vous place à la tête d'une équipe de cinq aventuriers, équipe que vous constituerez vous-même en définissant les caractéristiques de chacun (force, agilité, constitution, intelligence, sagesse) ainsi que ses compétences (langue, arme, soin, crochetage). Héroic-Fantasy oblige, vos personnages pourront appartenir à différentes classes et différentes races: humain, elfe, nain, orc, chacun pouvant être magicien, clerc, guerrier, barbare, mercenaire, prêtre ou paladin.

La vie de votre équipe risque d'être méchamment mouvementée, vous pourrez engager des individus au fur et à mesure de votre avancée, remplacer des membres s'ils venaient à disparaître, ou carrément les supprimer vous-même. Assassiner un coéquipier risque tout de même de créer une mauvaise ambiance au sein de l'équipe et des représailles risquent



Les écrans Falcon sont superbes, aussi beaux que la version PC 256 couleurs, au pixel près. La résolution 320x200, standard des jeux PC en VGA, a été utilisée.

ISHA



Les graphismes sont superbes ainsi que les décors, les sols ou les cieux, les personnages amis ou ennemis



Paf, notre ami «Je suis La Mort» vient dire un petit bonjour à votre équipe. «Mais je vous en prie, entrez Mr Mort».



Tout jeu de rôle se doit de proposer une boutique où les aventuriers iront acheter leurs armes, leurs armures et tout l'équipement nécessaire pour arriver au bout de l'aventure. On reconnaît ici la touche des graphistes de Silmarils, avec des écrans rappelant Storm Master ou annonçant Transarctica, leur prochain produit.



L'écran de gestion des objets et l'affichage des compétences sont accessibles à chaque personnage. Il faut y jeter un coup d'oeil de temps en temps pour déterminer qui est le plus apte à faire telle ou telle action.

de surgir. En effet, pour les décisions importantes, un facteur psychologique entre en compte et les membres de l'équipe se mettent à voter. Si vous doutez de la franchise d'un personnage, vous pouvez consulter un médium professionnel pour obtenir un portrait psychologique détaillé.

Chaque personnage évolue tout au long du jeu, améliorant ses compétences quand il réussit des actions difficiles. Il est même possible, contre de l'argent,

AR



DEREK DELA FUENTE



d'effectuer des stages qui augmenteront, par exemple, vos capacités de combats ou qui apporteront de nouveaux sorts au magicien de l'équipe. Justement, tiens, 35 sorts différents sont intégrés au jeu, chaque sort demandant un niveau spécifique pour être utilisé: sort de guérison, de protection, paralysie d'un ennemi, utilisation d'invisibilité, etc.. toute une panoplie d'actions qui vous permettra d'aller plus loin. Le joueur un peu fouineur pourra même créer ses potions lui-même en ramassant divers ingrédients, en les mélangeant au hasard ou en suivant des recettes qui lui seront données en cours de jeu. Ne vous étonnez pas si vos personnages changent de couleur, de taille ou si leur barbe se met à pousser.

Voilà pour le topo des personnages et pour le background de préparation du jeu; vient alors l'aventure en elle-même, avec ses combats, ses intrigues et ses explorations. Votre troupe se déplacera aussi bien dans des villes qu'en pleine campagne ou dans des donjons, les amateurs de jeux de rôles retrouveront exactement l'ambiance des parties de D&D autour d'une table. Un véritable scénario est intégré à Ishar, vous ne devrez pas vous contenter de frapper des ennemis puis de piller leurs trésors, mais votre équipe partira à la recherche d'objets magiques, de personnages particuliers ou s'en ira à la chasse aux renseignements. Un jeu énorme véritablement rempli de rebondissements.



Les dragons sont obligatoires dans ce genre de jeu, sinon il manque quelque chose de primordial; les donjons et les labyrinthes souterrains aussi. Sur cet écran, vous pouvez admirer un dragon dans un souterrain, la totale!

Côté technique pure, la version Falcon n'aura rien à envier à la version PC: mêmes graphismes en 256 couleurs, même principe ergonomique (souris, joystick, clavier), animations des ennemis pendant les combats. Côté son, par contre, la version Falcon risque bien d'être assez impressionnante, grâce aux capacités exceptionnelles de la machine en ce domaine, 8 voies digits vous balanceront sons et musiques dans les oreilles.

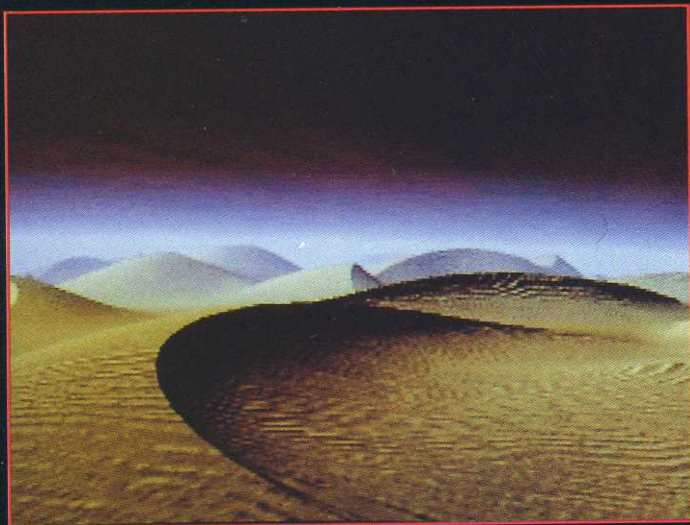
La sortie d'Ishar devrait coïncider avec la sortie du Falcon lui-même, à savoir début novembre.

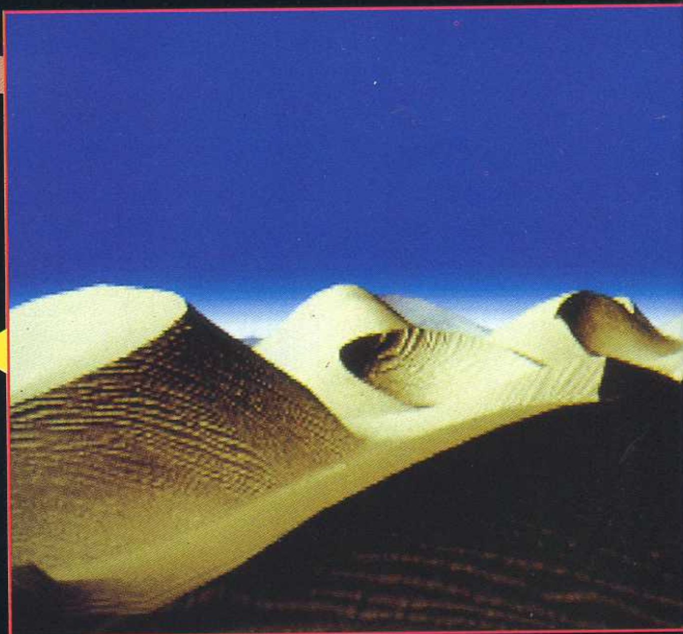


Avant les combats, vous pouvez déterminer quelle arme vous voulez utiliser; par une série de clicks, vous placez un objet de votre inventaire dans l'une ou l'autre des mains de votre personnage

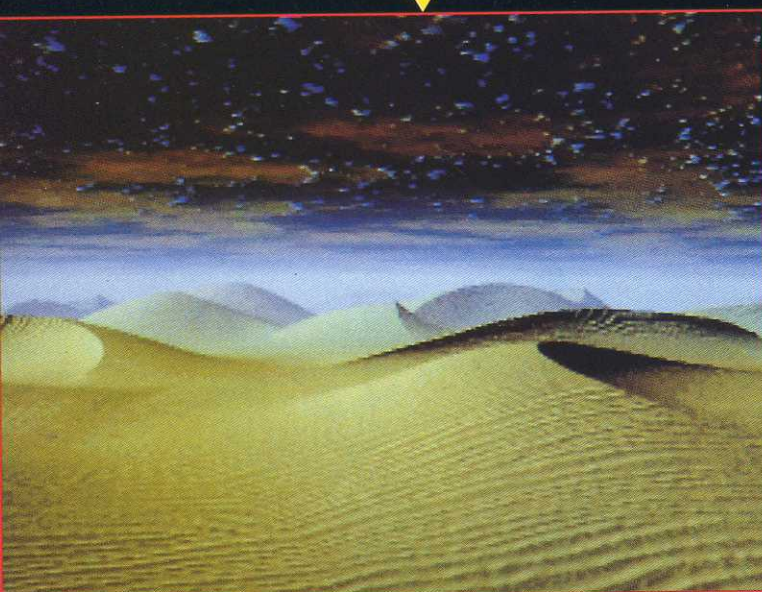
ISHAR
SORTIE PREVUE : NOVEMBRE

EDITEUR : SILMARILS
STANDARD : FALCON
PHOTOS : FALCON





Les dunes sont, elles aussi, des animations 3D. Lorsque ça bouge, le résultat est d'une beauté rare. Les cieux, superbement retravaillés, changent suivant l'heure.



DU

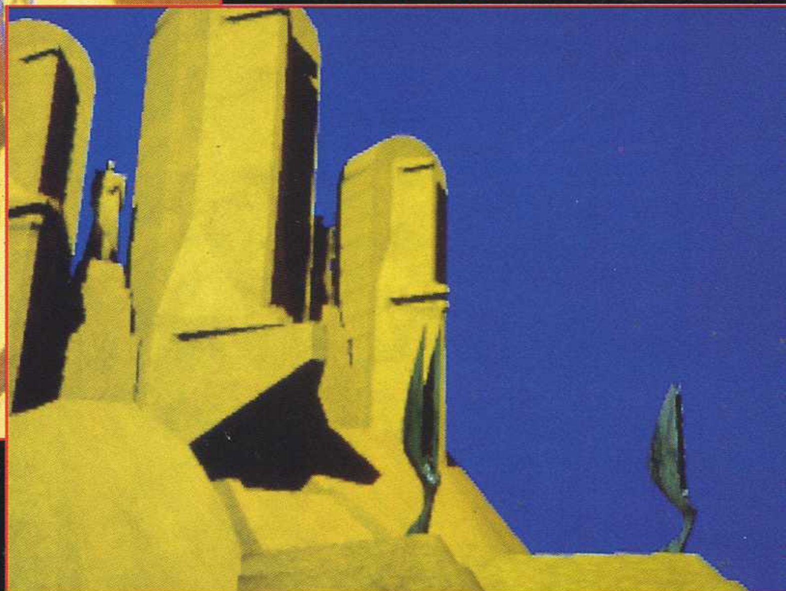
La version de Dune sur CD ROM PC devrait sortir d'ici janvier et elle s'annonce grandiose. Entièrement retravaillée au niveau des sons, cette nouvelle mouture du hit de Cryo comporte 2 heures 30 de sons digitalisés utilisant les principales cartes du marché (y compris la Pro Audio Spectrum). Pour avoir entendu une préversion de la chose, je vous promets que le résultat est très convaincant. Les dialogues, dit par 16 comédiens, sont en anglais tandis qu'à l'écran, il est possible d'afficher le texte en 16 langues. Suivant l'endroit où ont lieu les discussions, les voix comportent de la réverbération (salles, Sietchs) ou bien sont au contraire complètement sourdes (désert). L'affichage peut, au grè de l'utilisateur, se faire dans une bulle de type BD ou en bas de l'écran, façon cinémascope. Détail ayant son importance car c'est une première, tous les dialogues sont synchronisés avec le mouvement des lèvres des comédiens. Pour accomplir ce miracle, l'équipe de Cryo a filmé la bouche de chacun d'entre eux et à ensuite retravaillé le graphisme phrase par phra se. Comme le CD dispose d'une place plus que confortable et qu'il eût ét ingérable de travailler par phonèmes, chaque phrase digitalisée dispose d son équivalent en "bouches animées". Pendant qu'un personnage parle, s bouche est donc rafraichie tous les 25ème de seconde et le résultat est im pressionnant.

Autre changement par rapport au jeu sur disquette, Dune sur CD perme d'admirer des séquences animées, digitalisées d'après le film. Ces séquences qui apparaissent sur l'une des pages du livre de Dune, sont en rapport ave le sujet examiné. En tout, il est ainsi possible de visionner 15 minutes de film Enfin, et ce n'est pas là le moindre des ajouts, Dune CD comporte de nom breuses scènes en 3D animée réalisés avec 3D Studio. Ont ét redessinés, les scènes dans l désert, les différents palais e même les bulbes qui poussent e s'ouvrent pendant la journée. L résultat est extraordinaire mais faut dire que pour calculer 30 se condes d'animation, les 486 5 Mhz utilisés doivent tourner un nuit. On sait que les voix prenner 60 Mo (Cryo a des algorithmes d compression redoutables) et Dun disquette 3 Mo: restent donc prè de 500 Mo qui seront consacré aux animations 3D ! En ce q





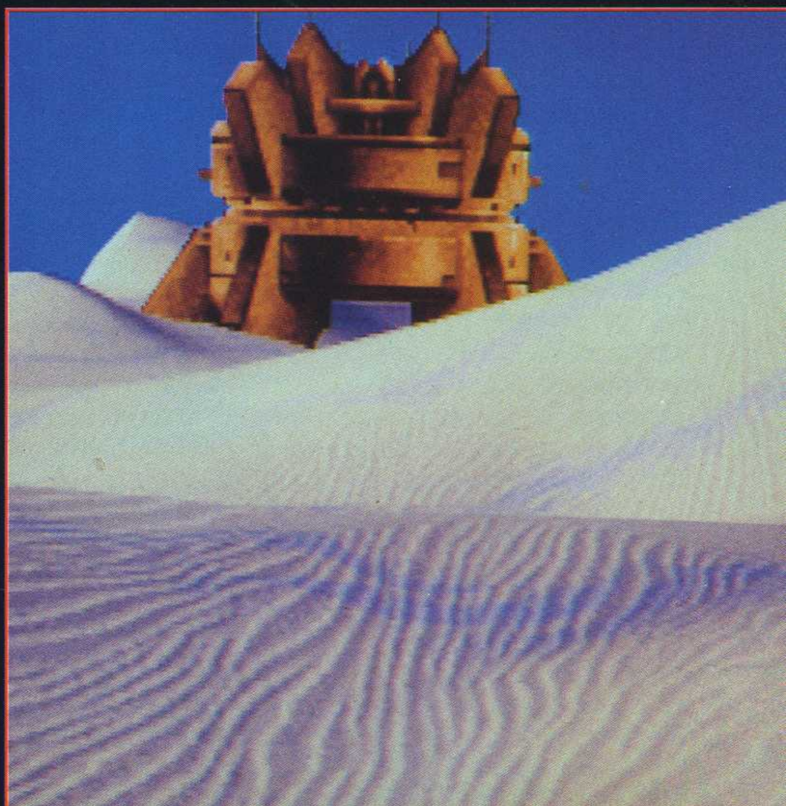
Lorsque vous décollez aux commandes de votre orni, une scène cinématique vous fait voler au milieu des infrastructures du palais.

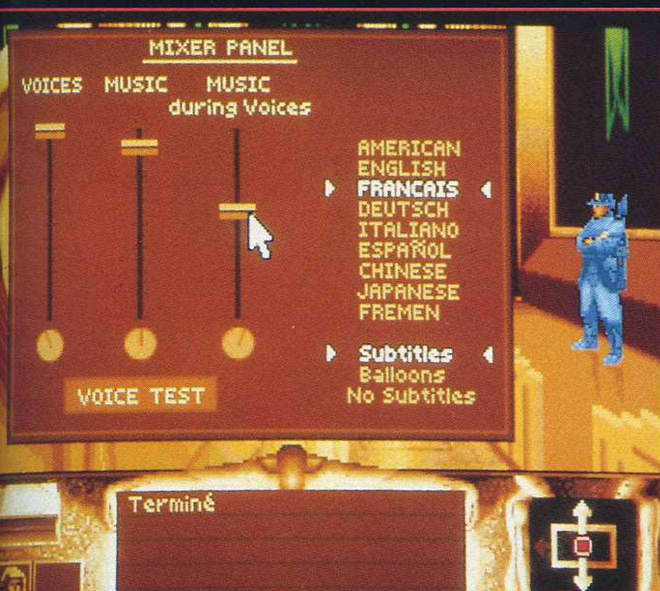


NE

MUAD'LIB MOULINEX

concerne le jeu lui-même, il est probable que la stratégie sera un peu afinée. Côté installation, Dune CD copie quelques fichiers sur le disque dur en déterminant lui-même l'espace utilisable et efface automatiquement les fichiers en question lorsque l'utilisateur sort du jeu. Naturellement, ces choix sont optionnels, et il sera possible de passez outre, et de ne jouer que sur CD. Bref, voilà une version très prometteuse en attendant le prochain jeu que Cryo prépare pour Virgin; on en reparlera...





Ce panneau de contrôle permet de régler le mixage des diverses sources sonores.

DUNE SORTIE PREVUE : DECEMBRE/JANVIER	EDITEUR :
	CRYO POUR VIRGIN
	STANDARD :
	PC CD ROM
	PHOTOS : PC CD ROM

Dune était, au niveau visuel, l'un des softs les plus intéressants de l'année avec des graphismes et une animation particulièrement puissants, mais force est de constater que si l'on fait la part des choses, il manquait à ce premier volet une profondeur et un développement authentiques .
Dune II a été écrit par les studios Westwood, l'équipe à qui on doit déjà Eye Of the Beholder I et II, ainsi que Kyrandia. Le premier jeu à été écrit par Kryo en France et la version américaine à été pas mal remaniée, ce qui constitue un audacieux changement de direction de la part de Westwood.
On pourrait comparer l'esprit de ce soft à celui de Sim City et pourquoi pas, l'appeler Sim Sands (en effet il y a pas mal de sable dans Dune II !!).
Le soft fera appel à vos qualités stratégiques et gestionnaires mais il y a en plus, une partie combat en temps réel, pas piquée des hannetons.



Ca y est, vous avez pénétré l'univers très particulier de Dune, où vous devrez parvenir à synthétiser vos qualités les plus diverses....

DUNE II THE BA

La vue du jeu est, quant à elle, en perspective et c'est assez sympathique, et puisque l'on est dans des considérations visuelles restons-y ,puisque les éléments suivants vont pouvoir vous donner une vue générale du jeu.
Le début du soft vous permettra de connaître légèrement, ce dont il s'agit (Dune, c'est tout une histoire en plusieurs tomes, comme vous le savez !).
Mais vous aurez aussi droit à des séquences digitalisées de qualité, ainsi que des effets sonores synchronisés qui sont là, pour planter le décor.
A partir de là, le joueur aura la possibilité de choisir entre trois Maisons (Houses). Chaque Maison a ses propres caractéristiques de jeu ,qui se retrouvent en partie dans le nom qui leur est donné: Atreides, Ordod ou Harkonnens.
Votre objectif, lorsque vous appartenez à l'une de ces honorables maisons,



Comme vous pouvez le constater il y a des tas de paramètres dont il faut tenir compte dans Dune II. Heureusement les nombreux icônes sont là pour vous y aider. On ne joue jamais à l'aveuglette dans ce soft .

est de prendre le contrôle des autres planètes. Pour cela vous devrez organiser la production et la distribution de ce qui se vend le mieux dans le monde de Dune, à savoir la drogue SPICE.
C'est en outre là, que l'on trouve toute la partie stratégique de Dune. Vous devrez apprendre à manufacturer et à organiser la distribution de cette épice en édifiant des bâtiments propres à sa fabrication, ou vous pourrez mettre à contribution armée et civils. En mode combat, vous pourrez mettre les forces de tous les joueurs à contribution,et également vous concentrer sur d'autres aspects du jeu, ou encore exercer un contrôle plus rapproché des unités individuelles afin de pouvoir utiliser leurs capacités, du mieux possible.
Lorsque le joueur choisit sa propre House, les deux autres deviennent instantanément générées par ordinateur . Vous vous apercevrez que les deux autres sont foncièrement différentes de la votre.
Ces Maisons assistées par ordinateur font apparaître des stratégies et personnalités différentes. C'est justement ce qui donne tout son intérêt au soft, puisque cette variété de Maisons et la façon de négocier chacune d'entre elles, sont autant d'éléments diversificateurs et attrayants. Ce n'est jamais le même jeu, à chaque fois que vous choisissez une Maison différente.
Si par exemple vous sélectionnez la Maison Atreides, vous ferez intervenir les bons personnages du jeu. Il s'agit d'une Maison qui repose sur des considérations très idéalistes, régie par des codes d'honneur et un esprit particulièrement utopique. Compte tenu de cela, les Attreides vous parleront certainement de leurs forces, mais rarement de leurs faiblesses, ce qui ne serait pas très optimiste.
Le bon côté là dedans, est que ces hommes font preuve d'une morale et d'un honneur incomparables. Malheureusement cette nature idéaliste les conduit parfois, à sous-estimer et à dédramatiser un peu trop une situation ou un ennemi, croyant que leur supériorité leur permet de parer à toute attaque et à toute situation. A mesure que vous évoluerez dans le jeu vous pourrez

construire , acheter du meilleur matériel, et de façon plus générale, acquérir plus de terrains. En effet, il se peut que vous commenciez le soft avec quelques centaines de mètres, mais sachez que cela vous prendra pas mal de temps et de patience avant que vous ne commenciez à raffiner. Rappelez-vous bien que la construction est un aspect très important dans le jeu.

Le joueur devra créer et gérer de vastes bases dans chaque scénario, et cette technique s'apparente à celle de Sim City. Pour réussir dans cette entreprise, vous devrez gérer vos ressources de la façon la plus sage et la plus habile possible. A la différence de Sim City, chaque bâtiment créé, est fonctionnel et accomplit une tâche spécifique: raffiner l'épice, développer des unités militaires et civiles, édifier d'autres constructions, fournir du pouvoir, développer les échanges ,etc...



Le monde de Dune II est très vaste.
Il vous faudra devenir habitué de ces longues traversées...

TLE FOR ARAKIS

DEREK DELA FUENTE

La phase combat est en temps réel et se gère facilement et rapidement par la souris, ce qui la différencie de la plupart des autres Wargames. Ces combats en temps réel ajouteront de l'intensité au jeu, et vous tiendront en haleine durant tout le scénario en exigeant une concentration de tous les instants. Le joueur peut déplacer ses effectifs et se concentrer sur l'intervention des autres aspects du jeu.

Un menu apparaîtra afin de faciliter la procédure de combat: Vous pourrez ainsi facilement décider d'attaquer, de riposter ou de battre en retraite.

La présentation du jeu est très attrayante avec les nombreuses voix et dialogues digitalisés qui ont êtes incorporés. Vous pourrez vraiment vivre les batailles grâce aux sons digitalisés des bombardements et des cris de soldats qui augmentent le réalisme .

Chaque Maison développe ses propres voix digitalisées. L'une aura une voix féminine, alors que l'autre aura une intonation et une force nettement plus masculine donnant au joueur une meilleure compréhension et sensation des événements qui sont sur le point de se produire. Par exemple, lorsque l'ennemi sera en vue, vous entendrez une voix criant " Enemy is Approaching" (ennemi en vue). Le jeu repose donc sur des structures bien établies et vous verrez que le processus de construction , s'il peut sembler évident, nécessitera de plus en plus d'habileté et d'ingéniosité pour accomplir vôtre tâche !!!



Vous pouvez exercer un parfait contrôle de vos effectifs, que ceux-ci soient militaires ou civils.

Dès que vous avez sélectionné vôtre "House", plus le temps de s'attarder. Il faut construire, construire et construire encore !!!

Select your house

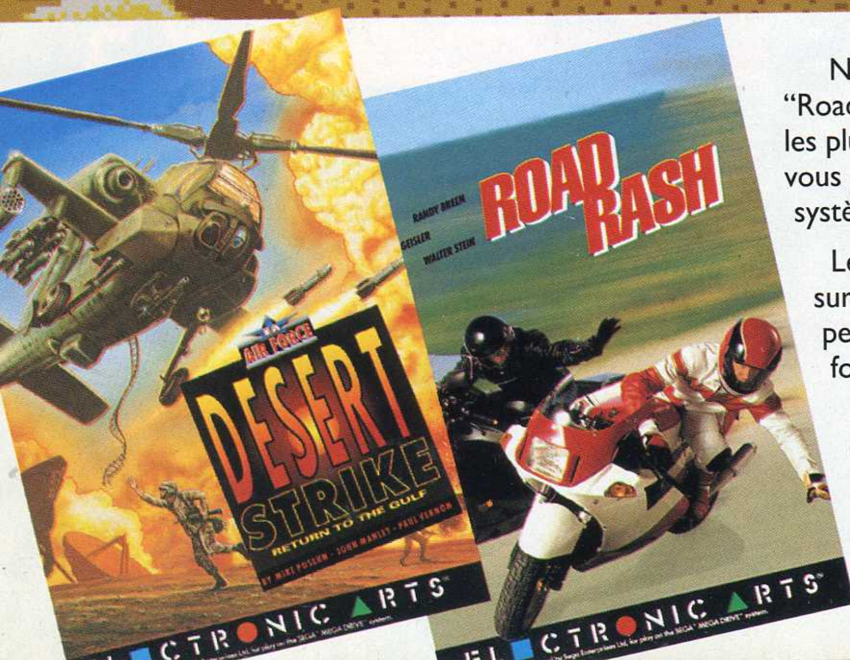






DUNE II BATTLE FOR ARRAKIS	
SORTIE PREVUE : NOVEMBRE	EDITEUR :
	VIRGIN
	STANDARDS :
	PC - AMIGA
	PHOTOS : PC

CA CHAUFFE DANS LES AIRS DU MOYEN-ORIENT.....



Nous avons travaillé un an sur "Desert Strike™" et "Road Rash™" pour vous faire bénéficier des graphiques les plus sophistiqués, d'une superbe qualité sonore et vous permettre d'optimiser les possibilités de votre système.

Le dictateur le plus paranoïaque du Moyen-Orient est sur le point de détruire à l'arme nucléaire toute personne qui entravera le bon déroulement de ses folles ambitions.

Un président américain désemparé se tourne vers vous pour que vous entrepreniez une mission furtive aux commandes d'un hélicoptère Apache puissamment armé.

Depuis une perspective aérienne, vous décollez pour 27 missions différentes : venez à la rescousse

.....MAIS AUSSI SUR LE BITUME DU FAR WEST.



de personnes portées disparues, défendez les champs pétrolifères et détruisez les lance-missiles SCUD, etc.

A des millions de kilomètres des débordements incontrôlés de "Road Rash", un motard super rapide et débordant de vitalité traverse l'Amérique, défiant toutes les règles.

Donnez des coups de poing, de pied et battez-vous pour vous frayer un chemin vers la victoire. Transformez votre moto en bolide effroyable, à l'instar de la terrifiante Diablo 1000.

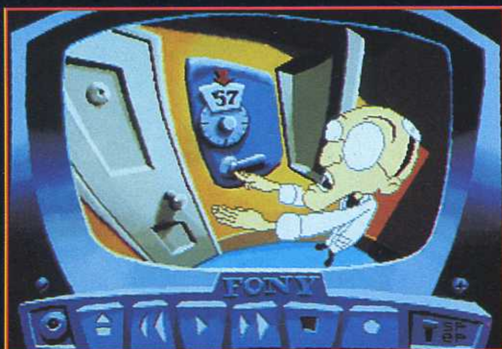
Les autres concurrents ne représentent pas le seul danger qui vous guette alors que vous filez sur cinq des autoroutes les plus dangereuses des Etats-Unis : des flics impitoyables, des voitures qui arrivent en sens inverse, des taches d'huile et même des vaches et des cerfs sont autant d'obstacles qu'il vous faudra franchir.

Que vous aspiriez à la reconnaissance éternelle de tout le monde occidental ou au respect réticent du club des motards tziganes, ces deux superbes jeux arrivent enfin en France.

Disponible sur Amiga et Sega™ Mega Drive™.

ELECTRONIC ARTS™

Electronic Arts, 90 Heron Drive, Langley, Berks SL3 8XP Angleterre. Tel: (44) 753 549 442
Fax: (44) 753 546672



Oh l'ordure ! N'essaierait-il pas de forcer un coffre ? Mais non loin de là, une caméra habilement dissimulée filme toute la scène. Qu'ils sont bêtes ces bandits !



Bernard se planque dans la cheminée. No problème, dans quelques instants, il aura le feu au c... Enfin, après tout ça le regarde.

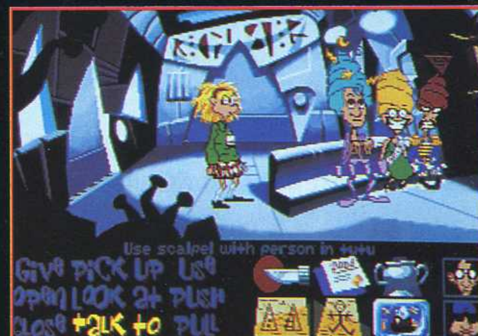
DAY OF THE TENTACLE

LORD CASQUE NOIR

Chers amis, voilà la suite tant attendue du fabuleux Maniac Mansion. Présenté comme le premier véritable dessin animé interactif, Day of the Tentacle met en scène de bien curieux personnages. Tout d'abord, un scientifique fou, le Dr. Fred, essaye par tous les moyens de devenir le maître du monde à l'aide de tentacules démoniaques sorties tout droit de la partie la plus machiavélique de son cerveau (si l'on peut appeler ça un cerveau). Vous avez la mission de contrer ses tentatives tentaculaires. Trois adolescents sont là pour vous aider, Hoagie, le plus relax de la bande est complètement allumé de Heavy Metal; Laverne, étudiant en médecine mais légèrement fêlé et Bernard, l'accro de la micro qui ne voit que par son clavier. Vous devrez donc diriger, en alternance, vos personnages au milieu d'endroits et d'objets les plus incroyables: des machines à remonter le temps, des expositions d'animaux domestiques en tous genres, des cigares explosifs, des coussins péteurs, votre magazine préféré (Joystick) écrit en verlan... Bref, en se fend la gueule, cong! Les personnages ont tous des expressions (mimiques) qui leur sont propres et chaque écran fait l'objet d'animations les plus délirantes. Les graphismes sont du même style que le récent Monkey Island 2 ainsi que l'interface servant à communiquer. Vous déplacez la flèche sur l'ordre désiré puis sur l'objet intéressé. Les dialogues s'effectuent sous forme de questions à choix multiples (toujours comme dans leurs récentes productions). Day of the Tentacle utilise également une bande sonore du type iMUSE(c) permettant aux musiques de s'adapter à la situation en temps réel. Par exemple, si Hoagie se promène sur un air de Chopin et qu'un danger le guette, des instruments viendront renforcer la gravité et le rythme de la musique. Génial non? Mais je vous vois tous piétiner d'impatience rien qu'à l'idée de voir ce jeu dans votre ludothèque. Eh bien, vous pouvez continuer car il ne sortira pas avant le printemps 1993. Dommage eh eh! De plus, le jeu n'est prévu, pour l'instant, que sur compatible PC. Re-Dommage eh eh... Je rigole, je rigole, mais ce doit être désagréable. Ouah, de toute façon, d'ici là, vous aurez un PC à la vitesse où les prix baissent (enfin, je l'espère pour vous) !

Relax max, il ne fait que jouer avec son cerf volant. Lui c'est le cinglé de siquemu. Cela se voit non ? Il ressemble comme deux gouttes d'eau à Seb (et encore, vous ne l'avez pas vu avec son tee-shirt imitation Star Trek totalement raté ! Ecrivez lui au mag et dites lui qu'il est naze son tee-shirt ! Ahah je me marre d'avance...)





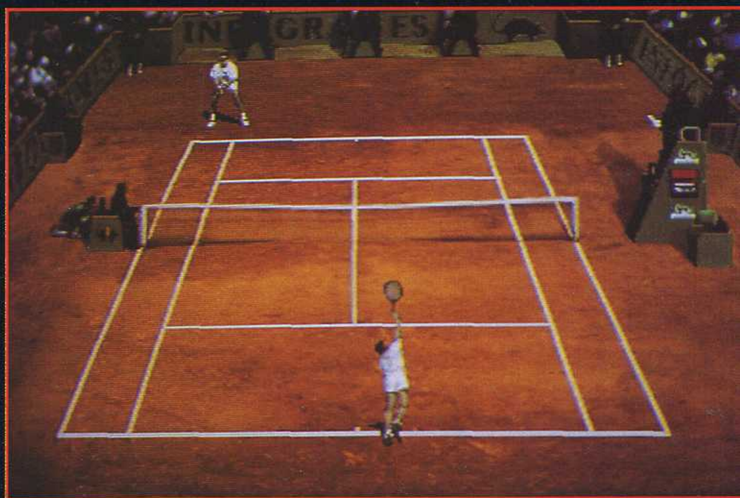
Vous trouvez pas qu'elles ont un petit quelque chose des Simpsons ?

DAY OF THE TENTACLE	
	EDITEUR :
	LUCAS ARTS
	STANDARD :
	PC
	PHOTOS : PC

TENNIS OPEN

MOULINEX

Réputé pour sa qualité d'affichage et sa sortie audio stéréo de qualité CD, on pourrait croire le CDI dévolu aux seuls jeux d'aventures ou, du moins, aux productions à grand spectacle ne nécessitant pas de trop grands mouvements. Avec Tennis Open, il semblerait que les simulations sportives gagnent aussi à utiliser ce nouveau standard. Ce premier jeu d'action sur CDI, qui devrait être disponible vers Noël, va vous replonger totalement dans l'ambiance des matchs de tennis. Profitant de l'avancée technologique du CDI, Tennis Open ajoute, à la simulation classique, les commentaires audio de George Eddy, journaliste sportif à Canal +. Afin de ne pas lasser le joueur, sont présents plus de 1000 commentaires. Conçu comme une retransmission télévisée, Tennis Open permet cependant au joueur d'intervenir dans la partie, tout comme dans un jeu sur micro ou console. Plusieurs modes sont utilisables selon que l'on laisse ou non la machine aider le joueur que l'on dirige: déplacements seuls, déplacements plus coups, coups seuls. Ce système permet de se familiariser progressivement avec le jeu.
Les écrans, qui offrent l'opportunité de profiter de nombreuses scènes intermédiaires, sont en 16 millions de couleurs retravaillées. Les joueurs et le public (le personnel d'Infogrames, leurs amis, la famille, etc.) sont issus de digitalisations vidéo. Plusieurs niveaux de difficulté sont prévus et mieux encore, chaque joueur dispose de ses caractéristiques: certains sont bons en début de partie et se fatiguent par la suite; d'autres s'échauffent progressivement, etc. Les terrains peuvent être de plusieurs types: terre, ciment, gazon, synthétique. Les options de menu, de type "aimantées", attirent le curseur et l'on n'est pas obligé de zoner des heures avec la télécommande de la machine. Enfin, notez qu'une aide en deux langues est prévue.





TENNIS OPEN	
	EDITEUR :
	INFOGRAMES/PHILIPS
	STANDARD :
	CDI
	PHOTOS : CDI

On retrouve dans ce soft, Noddy, personnage sympatique de littérature : Le jeu est relativement basique dans sa structure mais les enfants adoreront. Il s'agit d'un soft moitié éducatif, moitié jeu et il aidera les plus jeunes d'entre vous à se familiariser avec le maniement du clavier, lorsque Noddy conduit sa petite auto, par exemple, ou vous pourrez utiliser la touche G pour entendre les bruits de freinage, ou encore H pour l'avertisseur et E pour le moteur. Un simple déplaçement du curseur ou du joystick fera avançer la voiture de Noddy et il y aura des tas de lieux à visiter, tous comprenant des sous-tableaux ou une application éducative. Vous disposerez d'une grande carte vous permettant de visualiser instantanément le parcours. Si vous optez pour la cour de ferme vous rencontrerez le fermier local et l'on


c'est parti pour le grand départ. En voiture, s'il vous plaît! Pensez à vous servir des options d'effet sonores.

NODDY'S PLAYTIME

DEREK DELA FUENTE



Voici donc l'une de vos multiples assignations : ici, vous devez créer un cheval. De l'éducatif, certes, mais de l'original tout aussi !!!


voici ce cher Oui Oui (pardon, Noddy !) dans le monde trés particulier dans lequel il évolue. C'est l'utopie poussée à son paroxysme !!!

vous demandera de sélectionner deux parties afin de créer un animal. Tout dabord, vous devrez créer un chien, à l'aide d'un cylindre qui vous montrera des têtes d'animaux : Selectionnez le chien puis faites un RETURN et complétez le bas. Ceci peut sembler trés simpliste mais les enfants adoreront. Lorsque vous atteindrez la gare, un autre jeu se présentera . Un train entrera en gare et vous devrez regarder ou chaque passager est assis car il vous faudra, par la suite, reconstituer de mémoire la place de chacun des passagers. Il y a de nombreux tableaux à difficulté variable et le fameux "Paint Pot " (pot de peinture) laissera aux enfants le soin de faire appel à leur imagination.


Grâce à de nombreux icônes, vous avez la possibilité de mieux vous y retrouver dans ce soft bourré de sous- tableaux.

NODDY'S PLAYTIME
SORTIE PREVUE : DECEMBRE

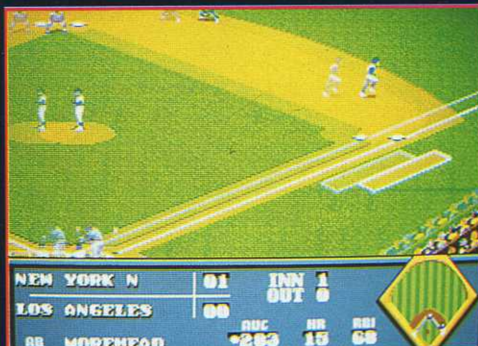
EDITEUR : JUMPING BEAN
STANDARD : AMIGA
PHOTOS : AMIGA

TV SPORTS BASEBALL

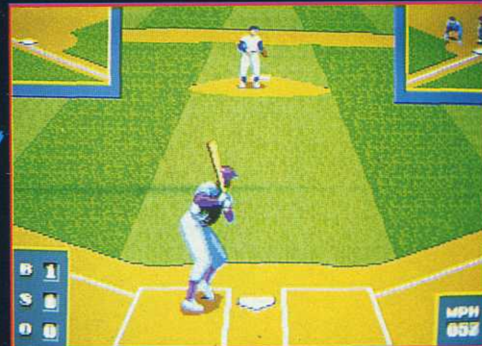
DEREK DELA FUENTE

Il y a des tas de softs de Baseball excellents qui sont sortis sur console et la principale raison, est que les sprites des joueurs y sont larges et très maniables. TV SPORTS BASEBALL a tout cela avec en plus, des effets sonores incroyables, ainsi que des tas d'images et séquences digitalisées. Prenez garde à l'écran de sélection lorsque vous créez vôtre équipe, car vous avez la possibilité de modifier la place des lanceurs lorsque vous jouez dans les meilleures équipes US. Il y a trois types de lancers selectionnables, et un écran divisé avec les deux tiers de la surface de jeu principale et le tiers montrant une boîte qui vous indique les temps forts qui suivront. Vous pourrez obtenir un arrêt total de jeu de tous les joueurs afin de savoir quel joueur ou quel autre est le plus habilité à réaliser telle ou telle frappe ou réception.

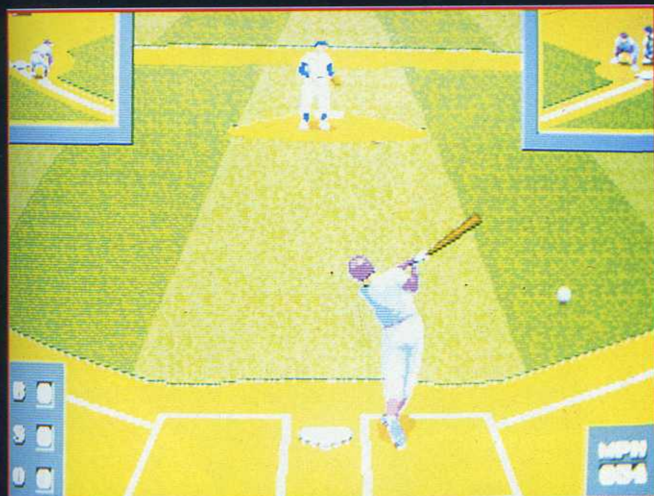
L'autre apport dans ce soft est qu'il y a toute une série de formations disponibles,ce qui fait que vous ne vous contentez pas seulement de jouer techniquement. Tous les éléments logistiques qui accompagnent ce sport n'ont pas été oubliés et figurent aussi dans ce jeu ou le baseball s'apprend et se joue en vrai professionnel.



Vous pouvez modifier la place des joueurs et négocier ainsi les temps de jeu de la façon la plus efficace possible.



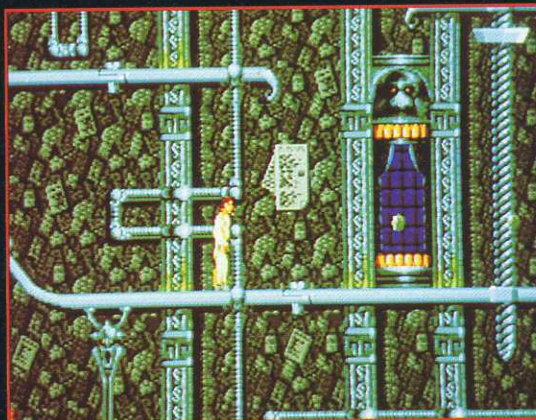
Niveau grandeur, les sprites des joueurs n'ont rien à envier à personne! La réception promet d'être comme le soft: canon !!



Vous avez aussi la possibilité de suivre à tout instant, les positionnements les plus stratégiques des joueurs grâce aux Subscreens en haut de l'écran, avec en prime des mégas effets sonores. **PROFESSIONNEL !!!!**

TV SPORTS BASEBALL	
	EDITEUR :
	MINDSCAPE
	STANDARD :
	AMIGA
	PHOTOS : AMIGA

Ce jeu étrange et magnifique s'inspire du film mondialement acclamé du même nom avec la star Kim Basinger. Ce "cool world " est, en fait, une dimension parallèle où les personnages griffonnés au crayon prennent vie. Jack Deebs, un dessinateur du monde réel se retrouve transporté dans cette dimension de dessin animé grâce à la trés jolie Holli, l'un de ses personnages, qui voudrait devenir une personne réelle et ainsi se transporter dans le monde sensible et réel que nous vivons. Les habitants de ce Cool world font des ravages: Ils ont divisé le jeu en deux mondes bien distincts, le réel et l'artificiel et ils ont créé un véritable déséquilibre en mélangeant objets sensibles et objets imaginaires. Dans le rôle d'Harris, le policier de ce monde étrange, vous devez rétablir les choses et remédier à ce déséquilibre avant que cela n'aille trop loin. Harris devra ramener l'équilibre en voyageant dans des tourbillons, du monde réel au Cool World et ramener tous les objets à leur monde véritable. Il doit rassembler ses esprits pour lutter contre les malfaisants "doodles" (créatures du Cool world) car toutes ces mutilations constituent un péril terrible qui pourrait faire exploser l'univers tout entier s'il n'était pas stoppé. Harris doit tout d'abord évoluer dans les rues agitées du Cool World en tuant des Doodles et en collectant des pièces afin de se frayer un chemin entre la porte et le tableau. Dans le tableau lui-même, les Doodles interchangent des objets en les faisant passer du monde réel au Cool World, semant ainsi le chaos. Si vous complétez les seize tableaux de plates-formes, vous entrerez alors dans une aventure incroyable où vous devrez affronter la maléfique Holli déguisée en clown. Les monstres des différents tableaux tenteront de pénétrer le monde réel grâce aux tourbillons. S'ils y parviennent, ils feront passer des objets de leur monde jusqu'au monde réel, ce qui ne fera qu'agraver les choses. Si la plupart des monstres se trouve



vous voici au centre du jeu: Vous devez affronter vos ennemis sur leur propre terrain et l'animation est excellente!

COOL WO



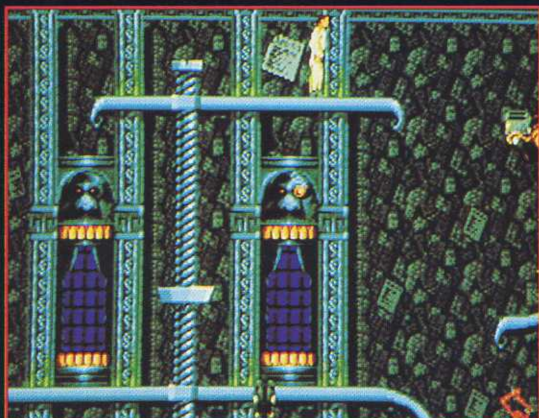


la plupart des monstres et Boss se trouvent dans le monde réel, apprenez alors à devenir un expert des jumps!

Vous évoluez aussi dans un monde parallèle et aurez fort à faire avec les nombreuses plates-formes avant de passer à un monde encore plus étrange....



Ce jeu se révèle aussi fou que le film dont il s'inspire et l'on vous demande autre chose que tirer aveuglément même si parfois c'est nécessaire.



de. DANGER vous fait savoir à quel point en est la menace. SCORE vous donne le score du moment, LIFE indique le nombre de segments d'énergie qu'il vous reste sur les trois dont vous disposez. LIVES vous permet de savoir combien de vies il vous reste et TIME vous indique le temps qu'il vous reste dans le tableau actuel. Les graphismes sont aussi originaux que le soft, avec de spectaculaires utilisations de techniques de dessin animé, douze localisations differentes, tout ceci avec une variété de graphismes très vaste et une séquence d'introduction tout à fait originale où l'on retrouve Holli. Bref, un soft original, très bien réalisé et tout simplement magnifique.



vos ennemis sont cruels et fourbes; ils ont l'obsession de faire partie du monde réel, ce qui leur donne l'énergie du désespoir....

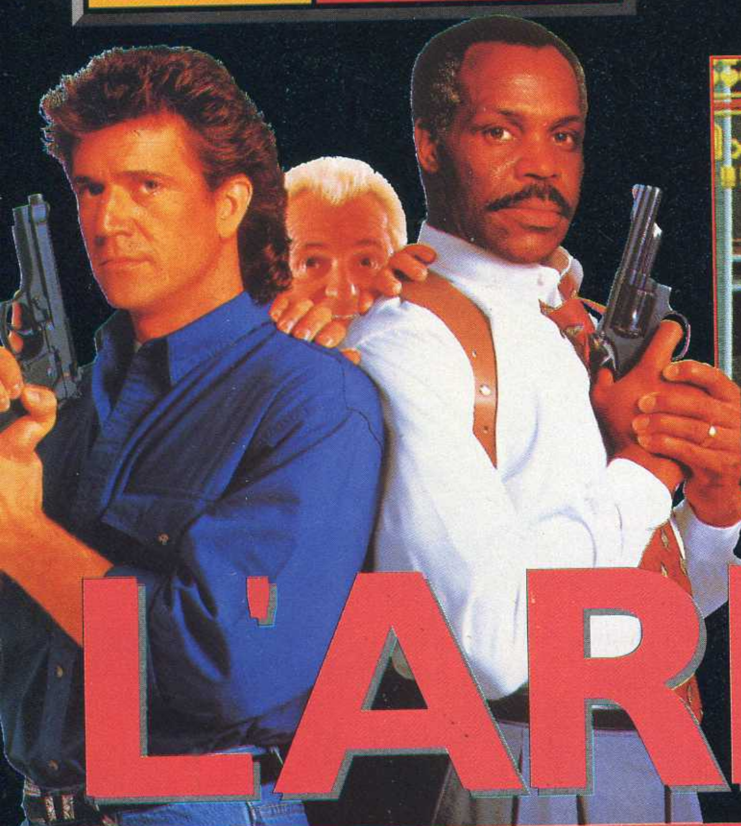
RLD

CHAQUE MARDI 19H30 - 20H "VIDéO GaMe NeWS" RTL - JOYSTICK

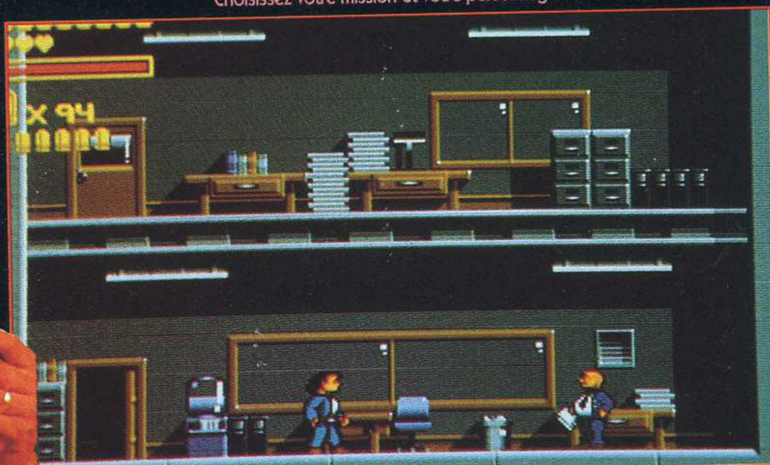
DEREK DELA FUENTE

dans le monde réel et que beaucoup d'objets ont étés transportés dans le Cool World, la barre de danger qui se trouve sur votre écran commençera à grossir. Si cela se produit, sachez que vous n'y survivrez pas. Pour passer un tableau, vous devez ramener les objets à leur place véritable et détruire les Doodles en les effaçant à l'aide de votre crayon. Vous pouvez donc les détruire en utilisant votre crayon mais sachez que si vous vous contentez de tirer ou si vous ne faites carrément rien, cela ne fera qu'empirer les choses. Bien que tout cela puisse paraître relativement bizarre, vous verrez que dès que vous aurez joué pour la première fois, ou même, vu le jeu, pendant quelques minutes, vous commençerez à l'apprécier. Même le film était étrange !! Les differents tableaux incluent: THE HOUSE, là où vit le créateur du Cool World, SCHOOL YARD qui se trouve dans la ville natale de Jack Harris ou des objets de l'école ont étés dérobés; et enfin, COMIC SHOP et le UNION PLAZA. Vous pouvez voir à l'écran la trés grande surface d'évolution de jeu avec les superbes déplaçements de sprites qui sont particulièrement importants. Pour vous aider à vous déplacer dans ce gigantesque environnement, vous pouvez avoir recours à une carte. Voici en plus, les différentes fonctions que vous pouvez appeler: ITEMS: il s'agit du nombre d'objets se trouvant dans le Cool World. DOODLES indique le nombre de "Doodles" dans ce même mon-

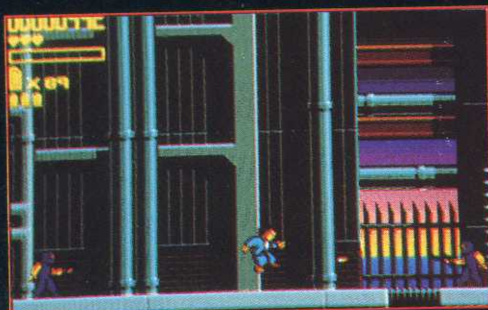
COOL WORLD SORTIE PREVUE : DECEMBRE	EDITEUR :
	OCEAN
	STANDARDS :
	PC - AMIGA - ST - C64
	PHOTOS : PC



C'est le début du soft et vous êtes au commissariat pour y prendre vos ordres. Choisissez votre mission et votre personnage !



L'ARME FA

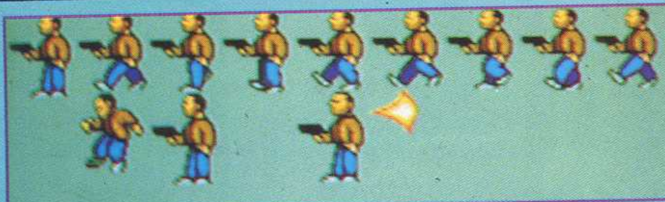


Le hangar se révèle très vite être un endroit particulièrement dangereux. Surveillez vos arrières .



Le commissariat est depuis quelque temps le théâtre d'une grande effervescence puisque vous avez découvert que certains officiers du L.A.P.D organisaient un trafic d'armes !

Ce soft qui nous arrive tout droit d'Ocean s'inspire, vous l'aviez deviné, de la célèbre trilogie cinématographique des "Lethal weapon", c'est à dire l'Arme Fatale qui met en scène les deux flics les plus connus de l'histoire du ciné, Mel Gibson (calmez-vous , chères lectrices !) et Danny Glover. On retrouve dailleurs dans ce jeu certaines des séquences particulièrement dramatiques qui sont un petit peu l'empreinte des films. Mais attention, ça déménage à fond la caisse et on a là un soft d'arcade à l'action explosive. Si vous connaissez la série vous n'aurez pas de mal à reconnaître les deux héros du soft , Riggs et Murtaugh que vous pouvez choisir . Mais quel que soit votre intérêt pour les films dont s'inspire ce soft, gardez bien en mémoire les caractères propres à chacun des personnages afin de pouvoir les gérer au mieux lorsque vous jouerez : Riggs est plus costaud physiquement et se déplaçe plus vite, alors que Murtaugh excelle dans le domaine du tir. Faites votre choix !
Cela fait pas mal de temps que ces deux héros officient dans le rôle du flic à qui on ne la fait plus, et pour le plus grand plaisir des spectateurs comme pour celui des producteurs, ils se retrouvent à chaque fois embringués dans de rudes intrigues. Justement, le prélude au jeu nous explique que les deux policiers du LAPD sont en service et qu'ils doivent répondre à une alerte à la bombe dans un grand immeuble. Ils arrivent tous les deux sur les lieux bien avant la Brigade de Déminage, of course (si vous avez vu L'Arme Fatale 3, ou



Le catalogue de vos ennemis et de leurs mouvements est aussi impressionnant que leurs armes en tous genres, qu'elles soient à feu comme ce bête revolver...



... Ou à répétition ! Littéralement dévastatrices.

tout au moins le début du film, tout ceci vous semblera familier). Riggs, chien fou comme toujours, décide de ne pas attendre ses collègues du déminage et de rentrer à l'intérieur du bâtiment. Murtaugh le suit, comme d'habitude, à contre-cœur. Arrivé sur place, Riggs décide de désarmer la bombe lui-même alors que Murtaugh juge plus sage d'attendre les démineurs. Trop tard ! Riggs coupe le mauvais fil et la bombe est amorcée : nos deux héros s'enfuient à toutes jambes et tout explose. L'initiative de Riggs n'est pas du goût du commissaire : voici donc nos deux héros redevenus simples agents de la circulation. Mais bien qu'ils aient réussi une belle opération en évitant un vol important, ils doivent faire leurs preuves et traquer les voleurs afin de les coffrer. Et justement, en arrêtant plusieurs d'entre eux, ils découvrent que certains membres des services de police font du trafic d'armes. Un trafic colossal qui voit des flics véreux fournir à la pègre locale des armes récupérées lors d'interventions musclées. Bien qu'ils ne soient pas chargé de l'affaire Riggs et Murtaugh décident, bien sûr, de s'en occuper. C'est là que vous intervenez . Dans le film,



A chaque nouvelle mission vous redémarrez votre aventure à partir du commissariat.

TALE

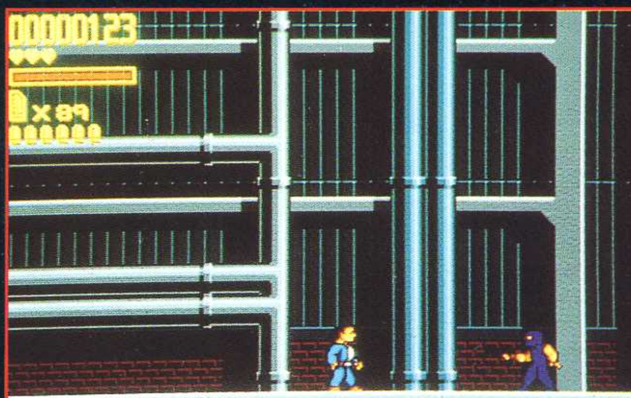
DEREK DELA FUENTE



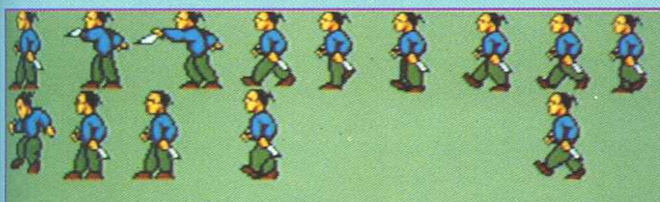
Il vous faudra accéder à la chambre forte pour découvrir la terrible vérité...

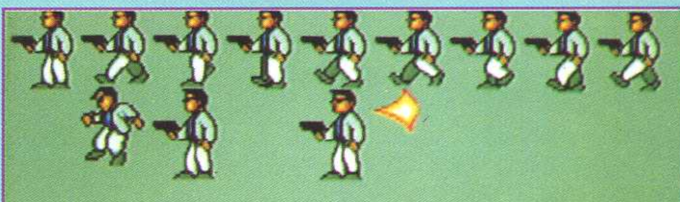
cela se termine toujours par une victoire éclatante de nos deux policiers, mais cette fois c'est à vous d'opérer puisque vous n'êtes plus au cinéma mais bien à l'intérieur d'un super soft . Le jeu développe quatre missions principales et chacune d'entre elles contient des sous-programmes. Vous démarrez à l'intérieur du commissariat pour y prendre vos ordres. Vous avez le choix entre les trois premières missions, la quatrième ne pouvant être selectionnée qu'après avoir mené à bien les trois autres. Sélectionnez donc sur l'écran conçu à cet effet l'un des deux personnages, et en route pour faire du vrai travail de police !!

Dans le premier tableau vous vous retrouvez dans un dépôt afin d'arrêter des trafiquants. Vous êtes caché derrière des caisses et vous devez maîtriser les malfrats un par un. Tout comme dans le film, vous ne disposez que de votre seul revolver alors sachez vous ménager. Par la suite l'action se corse encore plus lorsque vous prenez en chasse vos ennemis dans les tunnels du métro, puisque ceux-ci deviennent de plus en plus forts, avec une puissance de feu qui ne cesse de croître tout comme le nombre d'ennemis. Il y a beaucoup d'exploration à faire mais il n'existe qu'un seul bon passage et vous devrez éviter de vous retrouver dans l'un des nombreux culs de sac. Dans les égouts vous devrez sauter par-dessus de gros rochers, vous



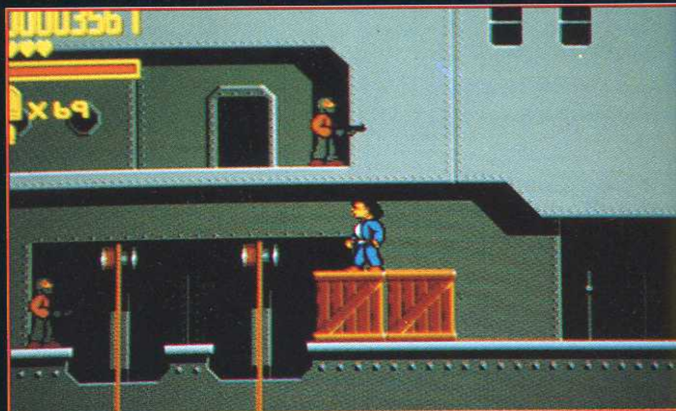
Vous passerez pas mal de temps à l'intérieur du dépôt. Attention, vous êtes seul et ne disposez que de votre revolver face à ces criminels organisés...


On trouve aussi des armes blanches qui peuvent se révéler tout aussi efficaces.


Et toujours et encore des automatiques en tous genres !...

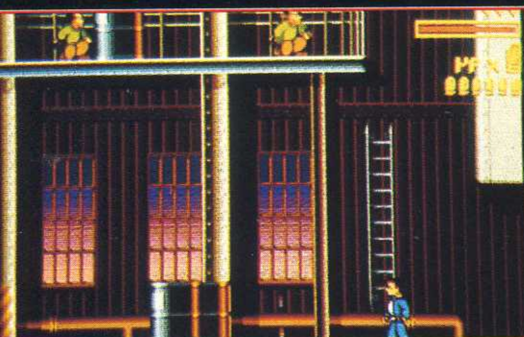
balançer de chaînes en chaînes et éviter non seulement les balles ennemies qui pleuvent, mais aussi de tomber dans l'eau qui est remplie de déchets hautement toxiques. Si vous tombez votre niveau d'énergie se réduira lentement et ne redeviendra stationnaire qu'une fois sur la terre ferme. Vous devrez aussi évoluer sur des plateformes et des échelles, ce qui est plus difficile qu'il n'y paraît. Vous devrez maîtriser votre personnage le plus précisément possible afin de sauter d'une rampe à une autre.
Dans le chantier vous serez encore plus servi en émotions fortes mais maintenant revenu à la surface il vous faudra vous montrer extrêmement vigilant car au moindre faux pas c'est la mort. Il y a bien sûr des Boss à la fin de chaque tableau et leur incroyable arsenal vous soufflerait littéralement si vous n'étiez pas le flic un peu spécial que vous êtes.
La partie la plus attrayante est celle du métro : si vous y parvenez, vous monterez à bord d'un train en marche pour y affronter le dernier Boss. Mais avant cela, vous devrez vous infiltrer à l'intérieur d'un gros bateau, ce qui n'est pas du tout évident !

Pensez à vous servir des grosses caisses pour vous cacher et vous couvrir des tirs qui pleuvent de tous côtés, votre vie en dépend.



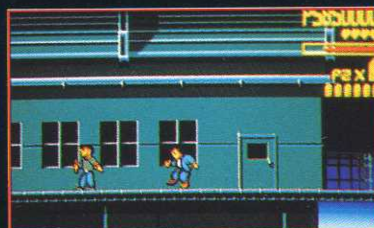
L'ARME FATALE

SUITE

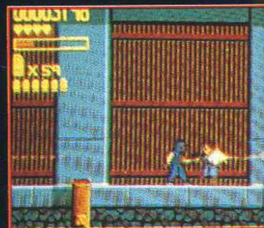


Vos adversaires arrivent de tous côtés et de tous niveaux alors sachez anticiper.

Le soft dispose de toutes les qualités requises à la réalisation d'un jeu d'arcade de très haut niveau : combats, récupération d'objets (munitions), sauts et évolution de l'action sur plusieurs sites, ainsi que réflexion puisque vous ne pouvez vous contenter de jouer les cow-boys téméraires tout le temps face à une horde armée jusqu'aux dents ! La préparation du jeu a duré cinq ans, il développe trente-deux couleurs, des scrollings en parallax et ses créateurs se nomment Nick West et Don McDermott qui avaient déja réalisé l'excellent Parasol Stars pour Ocean.



Les ennemis que vous rencontrerez ne sont pas tous du même niveau et certains se font avoir facilement .



Mais attention, ils n'hésitent pas à vous tirer dans le dos et le hangar fourmille de ces lâches .

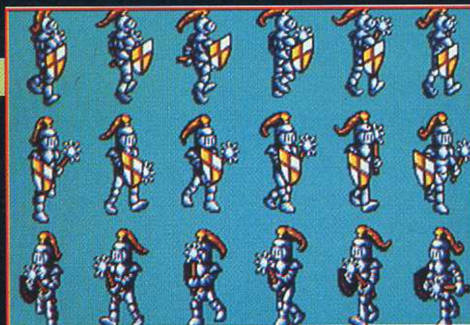
Dans le chantier en construction, il y a encore plus d'action et tous les risques sont multipliés par deux, tout cela toujours sur des graphismes de très bonne facture.





Les issues de sortie sont heureusement très nombreuses mais vous êtes très vite dépassé si vous ne restez pas vigilant.

L'ARME FATALE	
	EDITEUR :
	OCEAN
	STANDARDS:
	AMIGA - ST - PC
	PHOTOS : AMIGA - PC



Ocean est réputé pour acquérir les droits de conversion en soft de tas de films. Ça on le savait. Mais cette fois les choses sont un peu particulières : au lieu d'utiliser l'intrigue d'un film, ils se sont servis d'un catalogue de personnages de films tout droit sortis de chez Universal !
Si vous êtes amateur de vieux films, spécialement de films d'horreur, les personnages de ce jeu vous sembleront familiers. La sortie du soft coïncide avec le cinquantième anniversaire des Studios Universal et la compagnie vient tout juste de ressortir les scénarios des célèbres films de Dracula et Frankenstein (sans aucun doute les meilleurs du genre). Le problème principal est que si quelqu'un souhaite se servir de n'importe lequel des personnages il doit pour cela acheter les droits de tous les films de la série, et c'est ce qu'a fait Ocean : Frankenstein, la fiancée de Frankenstein, la Momie, la Créature du Lagon Noir (premier film en relief de l'histoire, eh oui, comme le temps passe), et Wolfman sont tous des films dont certains thèmes apparaissent dans cet irrésistible soft d'arcade à résoudre des énigmes et trouver le bon passage. Pour vous aider à progresser dans votre aventure, en bas de l'écran se trouve un icône EYE (œil pour les frenchies) qui s'ouvrira et s'orientera dans la direction que vous devrez suivre, ceci lorsque vous arriverez au lieu signifiant que vous avez réussi. Lors de votre progression vous devrez récupérer des objets appartenant au monstre présent dans le tableau ceci afin de vous en servir comme appât à la fin de celui-ci et d'attirer ainsi le monstre dans votre piège. Vous devrez également récupérer les morceaux d'une Etoile de Sang. Au-dessus des personnages principaux on aperçoit la vue isométrique des zones qui passent des complexes souterrains au monde extérieur. Vous devrez déplaçer les personnages à travers toute une série de pièces qui ont

UNIVERSAL

vue isométrique. Cela ressemble un petit peu à "Head over Heels " mais ce soft-là est vraiment gigantesque au niveau de la surface de jeu qu'il développe, avec plus de cinq cent écrans différents. Les amateurs de cartes vont jubiler !!
Le concept de base du jeu est relativement simple. Il y a quatre tableaux et chacun recèle un monstre particulier. Votre objectif est de faire tomber ce monstre dans un piège, ceci à la fin de chaque tableau. Vous devrez explorer une bonne centaine de pièces,



Les ennemis arrivent seuls ou....en groupe !



Attention aux chevaliers en armure qui sont légion dans ce soft et qui tenteront sans arrêt de vous hâcher menu !



Il y a des tas de passages répartis tout au long de cette fière bâtisse. A vous de vous y retrouver, et à vos cartes !!!

chacune une énigme particulière à résoudre. La plupart du temps, vous devrez trouver des clés pour ouvrir les différentes portes. Sachez que la plupart des niveaux dissimulent tous un danger. Les plus présents sont les pics : vous devrez ici utiliser votre catalogue de potions magiques et, durant un court instant, vous pourrez voir quel passage emprunter. Parfois la voie semblera plus libre et vous pourrez vous diriger plus facilement mais, quelque soit la situation, vous devrez absolument mémoriser la carte qui n'apparaît que quelques secondes. Le soft est très prolifique, dynamiquement parlant, et vous devrez aussi sauter de rampes en rampes et vous débarrasser des chevaliers en armure qui tentent constamment de vous hâcher menu. On les retouve très souvent dans le jeu alors préparez-vous y correctement. De plus vous ne disposez d'aucune arme, ce qui rend le soft encore plus attrayant et délicat dans sa maîtrise.
Alex, le personnage principal peut marcher et se déplaçer dans n'importe quelle direction. Il est capable de ramasser et de se séparer d'objets qui sont répartis à l'intérieur de la demeure dans laquelle il évolue. C'est dailleurs dans cette



Ça y est, vous avez investi la demeure qui est la base de toutes les intrigues de ce soft. Bonne chasse !



Vous pouvez évoluer dans toutes les directions possibles et imaginables mais attention aux fantômes qui vous guettent.

MONSTERS

DEREK DELA FUENTE



Encore un nouveau piège dans ce soft décidément très prolifique : les pics, tranchants comme du rasoir ou comme.... des pics tout simplement !! Blague à part, pas besoin de vous conseiller d'être prudent !!

zone, investie par la Créature du Lagon Noir, que se trouvent des cavernes sous-marines à l'intérieur desquelles Alex pourra survivre, pendant un temps limité, dans ses propres habits, en utilisant les bulles d'air réparties autour du labyrinthe. En plus des six Boss principaux, la demeure abrite d'autres adversaires relativement moins dangereux : chauves-souris, squelettes, fantômes, serpents, etc. Sans oublier d'autres obstacles inanimés comme les pics mortels, les rochers en chute libre, les balanciers à l'extrêmité tranchante comme un rasoir, les idoles cracheuses de feu, les chaînes et cordes qu'il vous faudra éviter. Autant d'éléments qui rendent le jeu encore plus prenant (au sens propre du terme !!).

Il y a également des tas de portes réparties à l'intérieur de la demeure, ce qui fait de la recherche de clés une occupation de la plus haute importance.

Se servir de la carte est aussi chaudement conseillé mais sachez que trouver les six parties d'une carte vous sera encore plus utile. En effet, vous évoluez à l'intérieur d'un gigantesque labyrinthe et pour trouver les six monstres, les six objets (crucifix, clés miroir, etc.) avec en plus l'Etoile Sanglante cela vous prendra des jours, des semaines et même des mois. Ce qui ne rend que plus attrayant ce soft à première vue basé sur de simples déplacements le long des tableaux. Il n'en est rien et c'est tant mieux pour nous !



Sachez frapper aux bonnes portes sans pour autant négliger d'apprécier l'animation.

UNIVERSAL MONSTERS	
	EDITEUR :
	OCEAN
	STANDARDS :
	AMIGA - PC
	PHOTOS : AMIGA



Le prochain titre Loriciel est associé a un nom prestigieux de la compétition moto-cross: Thierry Magnaldi. Vous trouverez de plus amples détails sur le palmarès du sportif ainsi qu'une interview où Thierry nous donne ses impressions après l'arrivée du Paris-Moscou-Pékin.
Le jeu, en lui-même, n'a rien d'une simulation, mais correspond davantage à une déclinaison de Super Sprint avec des motos. Une vue en 3D isométrique affichera votre moto au milieu de vos concurrents pour un départ sur circuit où vous devrez effectuer plusieurs tours le plus rapidement possible. Vous devrez négocier de nombreux obstacles, prendre de l'élan sur les tremplins, slalomer entre les pneus et faire attention de ne pas tomber dans un bourbier particulièrement pénible.
Plusieurs décors sont déjà visualisables sur cette preview et d'autres devraient être intégrés par la suite: boue, paille, neige, plaine. Les difficultés météo auront leur mot à dire elles aussi, et, par exemple, vous devrez lutter avec les dérapages dans les niveaux enneigés.
L'écran scrolle dans tous les sens, de façon fluide, pour laisser votre moto au centre de l'écran. Si vous jouez à deux simultanément, l'option la plus amusante en général dans ce genre de jeux, l'écran se divisera alors en deux parties, horizontalement, chacun pouvant suivre sa moto indépendamment.
Les graphismes ne sont pas terminés, surtout au niveau des couleurs, mais déjà la moto se manie très aisément et dispose de nombreuses étapes d'animation pour tourner avec fluidité dans tous les sens.

THIERRY MAGNA

CARTE DE VISITE.

30 ans le 13 octobre.
Palmarès copieux.
83 Champion de France d' enduro.
85 et 87. Champion de France d' endurance.
88. Vainqueur du rallye de Nouvelle Calédonie.
3ème du Rallye des Pharaons.
3ème du raid moto-neige Harricana.
92. 5ème du Paris le Cap.
2ème du Paris-Moscou-Pékin.



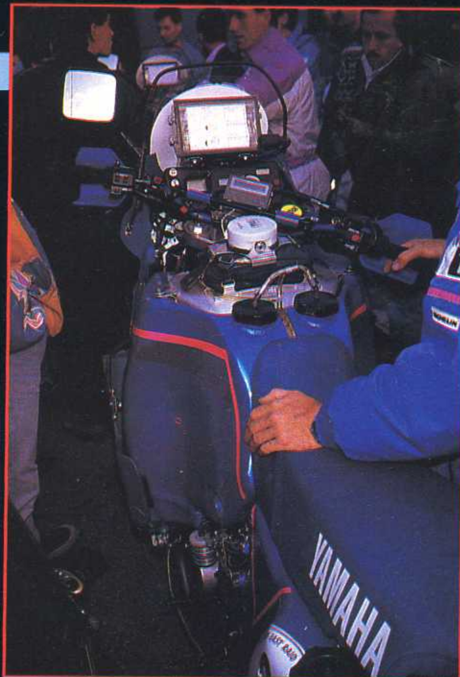
Thierry Magnaldi sur la moto du rallye, une Yamaha 850T. Bicylindre 4 temps. 850 cm3. 75cv, 6 vitesses. Poids 185Kg. 65 litres d'essence répartis en 3 réservoirs.

INTERVIEW

JOYSTICK: "Le Paris Moscou Pékin ressemble-t-il à un rallye africain?"
THIERR MAGNALDI: "Sur la CEI et la Chine, nous possédions peu de données, nous ne savions pas quel type de terrain nous allions rencontrer, comment sont les populations; en fait, nous avions peu d'informations, mais je voulais partir à l'aventure et ne pas trop en savoir avant le départ pour avoir le plaisir de la découverte.
En CEI, le décor ressemblait plus à celui de petits raids comme l'Atlas ou la Tunisie, avec des pistes partant dans tous les sens. Des décors fabuleux, de grandes dépressions, de grandes montagnes hachées, comme peintes à la main, avec des couleurs superbes, dans les rouges, les verts, les gris, des canyons qui rappellent un peu ce que je connais vers le Beausset, près d'Apt dans un endroit que l'on appelle le Colorado.
En Chine, on a trouvé de grands plateaux, des dépressions, des dunes, des parcours techniques, mais jamais de pistes comme dans le Ténéré où l'on peut rouler à 140, 160.
Tout le monde disait que cela serait facile, mais en fait, ce fut l'un des rallyes les plus durs que j'ai fait, aussi bien par sa longueur:16000 km, que par son parcours plutôt cassant.
Les reconnaissances et la préparation furent faites avant l'été, mais après, il y eut les moissons; les fausses pistes furent multipliées par les passages de tracteurs, les camions qui creusèrent des ornières, des nids de poule, des marches. La terre devint très dure et se transforma en fech-fech restant longtemps en l'air. Je n'ai jamais roulé dans un rallye avec autant de poussière. L'air étant hyper sec, on se déshydratait plus vite. C'était extrêment dur au niveau physique. Les moyennes que nous faisions n'étaient pas élevées et nous passions 10 à 12 heures sur la moto alors que sur les rallyes africains, on fait des étapes de 700 km en 7 ou 8 heures. Avant la course, les gens nous disaient: "Vous allez faire une belle ballade!" En fait, cette course était loin d'être facile.
J: "Et pour l'orientation, comment avez-vous fait ?
T.M.: "Nous avons suivi le road book à la lettre, mais il y manquait des indications. On a parfois utilisé le GPS1, mais pas trop. C'était plutôt un jeu de piste et nous n'avons jamais tiré des caps de 2 ou 300 bornes comme en Afrique.
J. Avez-vous rencontré des gens, discuté avec eux ?
T.M. Les contacts que nous avons eus avec les gens étaient supers. Partout. Ils étaient massés sur le bord des pistes et essayaient de nous voir de plus près aux CP ou à l'arrivée. Je ne dirai pas que ce fut le plus beau jour de leur vie, mais voir autant d'engins, de couleurs et de gens, bref, ce qu'ils ne connaissaient pas, leur fit connaître des moments forts et, du passage de cette caravane, ils parleront longtemps, même s'il n'y a plus d'autres rallyes comme celui là.
J'ai appris un tas de choses sur le terrain et les populations, ce qui m'a remis en



Les tremplins, surmontés de flèches de couleur, accélèrent grandement la vitesse de votre moto. Idéal pour passer les obstacles



GPS. Instrument de navigation, utilisant les informations fournies en permanence par trois satellites. Cet instrument extrêmement pratique, vous donne constamment votre position, en longitude, latitude et altitude, ainsi que le cap à suivre pour atteindre le point dont vous avez entré les coordonnées. Il est devenu quasi impossible de ne pas savoir où l'on est. Pour le reste, c'est-à-dire qui l'on est et où l'on va, il faut consulter un autre appareil.

mémoire ce que j'avais étudié à l'école. C'était vraiment extraordinaire.

J. Quels sont tes projets ?

En octobre, je participe à la Corsica 1000, course où il règne une super ambiance. Cette course a lieu en Corse, elle n'est pas stressante, il y a des copains,

.DI RALLY CROSS

SEB

les spéciales font 30 bornes en moyenne et l'on peut attaquer sans trop de soucis. Ensuite, il y a le Cap; là, c'est autre chose.

J. Quel est ton statut chez Yamaha ?

T.M. Stéphane est salarié. Moi je suis pris au coup par coup depuis cette année car Yamaha France s'est restructuré et a seulement un seul pilote. Ils me demandent de rester libre pour certaines courses. Yamaha Japon construit une seule moto chaque année pour la France et c'est donc Stéphane qui en profite. Moi, je prends sa moto de l'année précédente.

Sur le Pékin, il avait plus d'autonomie que moi, environ 5 litres d'essence et une boîte 6 vitesses. Comme il n'y avait pas de véritable course de vitesse, ce n'était pas très important, alors que sur le Cap, une boîte 6 est mieux étagée pour les parcours sableux. Sur le Pékin, ce sont les suspensions qui ont souffert le plus; ça tapait vachement et nos articulations, poignets, coudes souffraient. La terre sèche ressemblait beaucoup à du béton. Heureusement, durant toute la course je ne suis jamais tombé. Je garde toujours une marge de sécurité car la course est longue. Si un jour je devais me battre pour aller chercher une place et si cela se jouait à quelques secondes, j'attaquerais à 100%, mais là, sur des rallyes de ce genre, où nous sommes séparés de plusieurs minutes, cela ne vaut pas le coup. Mieux vaut assurer.

J. Les grands rallyes doivent-ils évoluer ?

P.M. Si l'on avait des motos un peu moins lourdes, on pourrait se donner davantage à fond car on aurait moins de problèmes de sécurité, en cas de surprises sur le terrain nécessitant des freinages violents, ou des modifications brutales de trajectoires. La bagarre serait plus forte et le spectacle bien meilleur. Là, nous sommes obligés de gérer le capital et d'assurer, parce que la course est longue; il faut attendre la défaillance des uns et les chutes des autres.

J. Les jeux vidéos, vous connaissez ?

T.M. Un peu, bien sûr. Je joue avec une game-boy. Lorsque je l'ai entre les mains, j'ai du mal à m'arrêter d'y jouer. Je ne dis pas que c'est une perte de temps, mais je préfère faire 2 heures de VTT ou de jet ski. Le jeu, c'est plutôt le soir devant la télé ou dans l'avion, à des moments où l'on ne peut rien faire d'autre. J'ai des copains qui passent leur après-midi sur la game-boy boy, ils s'éclatent; moi, je profite plutôt de la nature.

J. Qu'est-ce que cela vous fait d'être le personnage du futur jeu vidéo, Paris Moscou Pékin ?

T.M. C'est super, car cela permettra aux joueurs de découvrir une aventure fantastique dans des décors fabuleux.



J. Est-ce qu'une société comme Lorciel peut vous aider ?

T.M. Oui, bien sûr. D'ailleurs, je compte sur eux pour les prochaines courses.

PROPOS RECUEILLIS PAR HENRI LEGOY

THIERRY MAGNALDI RALLY CROSS	EDITEUR :
	LORICIEL
SORTIE PREVUE :	STANDARDS :
FIN NOVEMBRE	PC - AMIGA - ST
	PHOTOS : AMIGA



Premier aperçu du style du soft : multi-niveaux de combat, définition de qualité. Les sprites principaux sont superbes.



Vous êtes sans arrêt en train de vous frayer un chemin à travers un nombre INCROYABLE d'adversaires qui ne fait que croître à mesure que vous évoluez dans le jeu.

Ce soft a été programmé par Martin Bysh qui est l'un des programmeurs les plus prolifiques d'Angleterre. Il travaille actuellement sur un projet très spécial avec le graphiste à qui on doit déjà le dessin animé Fievel au Far West !
Si vous êtes un fan de Street Fighter II, ce soft est pour vous ! Chaque tableau développe des missions plus périlleuses les unes que les autres, de plus grands sprites et une programmation habile.
La démo présentée est très impressionante et celle-ci aura, de plus, été encore améliorée à l'heure où vous lirez ces lignes. Surveillez bien son arrivée . Vous incarnez Street Warrior, un vrai dur. Votre sœur Kaia (celle du soft, pas la vôtre à vous, rien qu'à vous, eh l'autre !) a été kidnappée par un trust de chefs de la pègre. En s'en servant comme appât, ceux-ci projettent de vous capturer pour ensuite vous tuer. Sympathique, non ?!

STREET WARRIOR

DEREK DELA FUENTE



L'interaction est totale entre les différents niveaux dans lesquels vous évoluez !



Sachant tout cela, et parce que vous n'êtes pas un dégonflé (c'est votre sœur, après tout, celle du soft, pas la vôtre à vous, rien qu'à vous, mais bon), vous n'avez pas d'autre choix que de vous jeter dans la gueule du loup et vous débrouiller face à tous vos adversaires. Votre puissance de feu est assez réduite mais certaines des armes de vos ennemis sont assez utiles, alors pensez à les récupérer.
Le panneau en bas de l'écran vous montre la zone hors combat près de laquelle vous luttez désespérément au péril de votre vie (de misérable ver de terre !) pour délivrer votre chère frangine (celle du soft, pas la vôtre... etc, vous connaissez maintenant la chanson). Il indique aussi votre condition physique, votre score, votre nombre de vies, etc.. Gardez un oeil sur ce panneau, la vie de votre sœur (celle du... STOOOP !!!) dépend de vous !
En conclusion, on a là un Beat 'em up de très bonne facture avec plein d'action et de rebondissements.



Votre puissance de feu se révèle tout à fait sympathique. Gardez quand même un œil sur votre niveau d'énergie

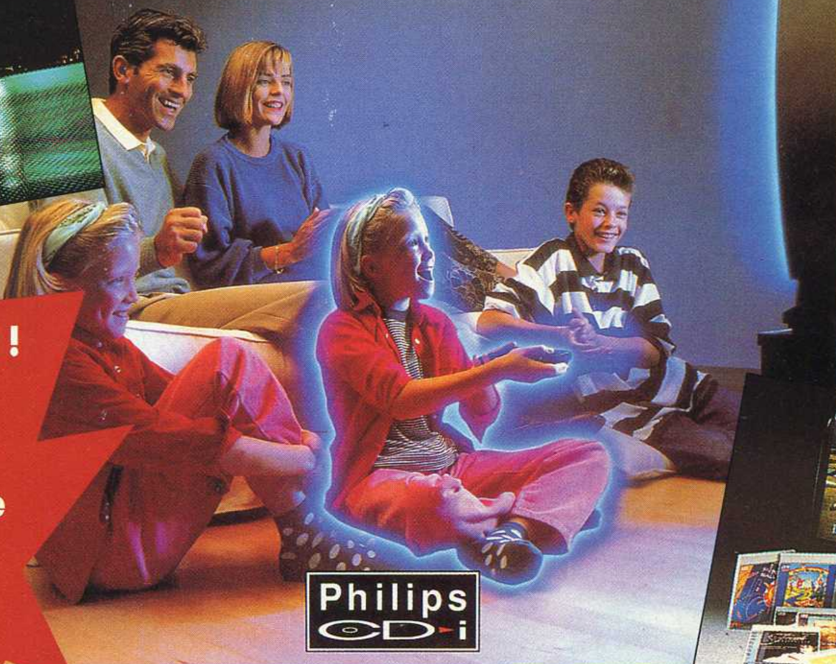
STREET WARRIOR
SORTIE PREVUE : JANVIER 93

EDITEUR : THALAMUS
STANDARD : AMIGA
PHOTOS : AMIGA

CONCOURS PHILIPS/JOYSTICK

3 CD-I PHILIPS À GAGNER, PLUS DES TÉLÉVISEURS "THE BOOK" ET DES JEUX POUR CD-I!





DES LOTS PRESTIGIEUX !
1er au 3e prix: un CD-I Philips.
4e et 5e prix: un téléviseur portable The Book (la super-classe!).
6e au 10e prix: un programme pour CD-I



LES QUESTIONS

1 - Qui est l'inventeur DU CD-I ?
- A - Kodak
- B - Philips
- C - Panasonic
- D - Félix Potin

2 - Quelle est la signification de l'abréviation CD-I ?
- A - Compact Disc Interactif
- B - Computer Data Interchange
- C - Coercitive Digital Image
- D - Charles-Daniel Igloubou (du nom de l'inventeur)

3 - Quel est le slogan de Philips ?
- A - CD-I, c'est déjà aujourd'hui
- B - La télé, c'est Philips, évidemment
- C - Philips, c'est déjà demain
- D - Philips, c'est méga-fun hyper-cool

RÈGLEMENT

1) Philips et Joystick organisent un grand concours qui sera clos le 29 novembre 1992 à minuit. 2) Ce concours est ouvert à tous, sauf aux membres de Philips et de Joystick. 3) Pour participer, il faut envoyer un bulletin de participation original. Pas de photocopies. 4) La liste des gagnants sera publiée dans Joystick n°35. 5) Les bulletins raturés, illisibles ou incomplets seront éliminés. 6) En cas d'ex-æquo, les gagnants seront départagés par tirage au sort.

BULLETIN-RÉPONSE

à remplir et à renvoyer avant le 29 novembre 1992 à Joystick, concours CD-I Philips, 103 bd Mac Donald, 75019 Paris.

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
Code postal : .... Ville : ....
Modèle d'ordinateur ou de console : ....
.... Age : ....
Réponse 1 : ❑ a - ❑ b - ❑ c - ❑ d
Réponse 2 : ❑ a - ❑ b - ❑ c - ❑ d
Réponse 3 : ❑ a - ❑ b - ❑ c - ❑ d

PREVIEWS

Ce jeu de football a dominé les charts en Angleterre et à travers l'Europe durant la majeure partie de l'été : on ne s'étonnera donc pas de l'annonce de la sortie d'une version améliorée pour octobre ! Est-ce que par hasard on nous servirait le même vin dans une autre bouteille ? En fait et fort heureusement, toute personne possédant le soft original pourra le renvoyer à Renegade et recevoir la nouvelle version moyennant un prix très cheap. Pour ceux qui ne posséderaient pas l'original, eh bien, ils achèteront un soft encore meilleur, donc tout le monde y gagnera ! Voici donc les nouvelles modifications: le gardien de but, certainement le plus faible techniquement, a été amélioré de façon énergique et cela est une très bonne chose ! Il est maintenant plus intelligent, dispose d'un plus grand champ de mouvements et d'une plus grande simplicité en matière de réceptionnement. Il peut lançer ou shooter le ballon au-delà de la limite et sa vigilance technique a été améliorée de façon à ce qu'il ne s'éternise pas sur

		P	W	D	L	F	A	PT
1	BAYERN MUNICH	8	5	1	2	13	10	11
2	AC MILAN	8	5	1	2	11	8	11
3	CELTIC	7	5	0	2	11	6	10
4	SAMPDORIA	8	4	2	2	9	6	10
5	BARCELONA	8	4	2	2	9	7	10
6	REAL MADRID	8	4	1	3	14	11	9
7	MONACO	8	4	1	3	18	16	9
8	MARSEILLE	8	3	3	2	15	14	9
9	LIVERPOOL	7	4	0	3	13	9	8
10	HJK HELSINKI	8	3	2	3	14	13	8
11	AJAX	8	2	4	2	10	11	8
12	SPARTA PRAGUE	7	2	3	2	13	11	7
13	MANCHESTER UTD	7	3	1	3	10	10	7
14	PSV EINDHOVEN	8	3	1	4	13	16	7
15	LEGIA WARSAW	8	2	2	4	8	9	6
16	BENFICA	7	2	1	4	10	12	5
17	COLOGNE	8	2	1	5	10	14	5
18	ARSENAL	7	1	3	3	7	12	5
19	KV MECHELEN	8	2	1	5	9	16	5
20	HAMBURG	8	2	0	6	12	18	4

LEGIA WARSAW 1-2 KV MECHELEN

NEXT MATCH SAVE LEAGUE EXIT

Comme vous pouvez le constater, le choix des équipes est plutôt du style exhaustif! Les quinze nouveaux clubs parfaitement authentiques ont été ajoutés et rien ne manque à l'esprit de fidélité de ce soft.

SENSIBLE SOCCER II

DEREK DELA FUENTE

Perfectionnisme toujours puisque tous les noms des joueurs sont présents ainsi que leur place dans l'équipe. Les tenues officielles y sont aussi representées et toutes les modifications en vigueur actuellement. Choisissez vos couleurs !



toute réception inutile. De plus, tenant compte des dernières réglementations en matière de passes arrières, ayant été assimilées au soft, le gardien ne pourra récupérer un ballon provenant d'une passe arrière de l'un de ses équipiers mais shootera, au besoin, dans le ballon : vous ne pourrez donc pas truquer le gardien en récupérant le ballon, dans la mesure où tous les lançers sont réglementés, mais vous verrez qu'en mode deux joueurs cela ajoutera pas mal de piquant au jeu. Nouveauté également, l'arbitre délivre des cartons jaunes et rouges pour sanctionner les fautes (rendez vous compte que cela n'était pas dans la version initiale!!) De nouvelles formations peuvent être sélectionnées avant le jeu et l'on



Ça y est on est en pleine rencontre! Dans ce corner, on peut apprécier la disposition des joueurs. A vous de vous montrer le plus tactique possible. Le score est rappelé aussi afin de souligner l'importance de l'enjeu.



Les actions sont franches! Ici, on peut apprécier les nouvelles aptitudes du gardien de but qui ont été nettement améliorées depuis la première version! Attention tout de même au hors jeu.

a également ajouté d'autres compétitions qui sont, en fait, les mêmes mais avec des noms de sponsor differents (non, non on ne rit pas!!) La Coupe du monde approchant, le soft y est particulièrement fidèle comme en témoigne la représentation de toutes les équipes qualifiées et de leurs joueurs. Quinze nouveaux clubs ont été ajoutés afin que l'intérêt déjà important de ce soft le soit plus encore. Chose importante également sur le plan des innovations: les coups d'envoi qui sont maintenant bien mieux dirigés car un joueur pourra repérer un équipier au lieu de se contenter d'envoyer le ballon au hasard. Enfin, la plupart de ces nouvelles techniques proposées sont assistées par ordinateur, comme les coups d'envoi et l'utilisation du gardien, mais les joueurs assidus de ce Sensible Soccer nouvelle version découvriront que cette assistance rend le jeu encore meilleur.

SENSIBLE SOCCER II

EDITEUR : RENEGADE
STANDARDS : AMIGA - ST
PHOTOS : AMIGA

PRE VIEWS

KO FIGHTER

DEREK DELA FUENTE

Voici l'un des rares softs de Kickboxing qui retiendra vôtre attention . Dans le genre, il n' y avait que Panza Kick Boxing qui tenait relativement bien la route. Cette fois on va pouvoir ajouter un titre de plus au catalogue des jeux de qualité consacrés à ce sport violent.

Les deux sprites de combat principaux sont vraiment superbes et vous disposez d'un formidable répertoire de coups avec huit techniques de base, plus huit coups supplémentaires lorsque vous faites feu à l'aide du joystick. Vous pourrez utiliser des tonnes de coups: coups de pied aériens avec possibilité de faire tourner une seule jambe, sauts, coups de pied sans vous déplacer, coups de pied en vous déplacement également à l'aide d'une jambe unique , sauts avec déplacement de direction totale, accroupissement, ainsi que toute une série de techniques de défense.

L'objectif du jeu est simple, il faut vaincre un nombre d'adversaires qui augmente de plus en plus . Au bout d'un certain nombre de coups portés en vôtre faveur, la barre d'énergie de vôtre ennemi diminuera jusqu'à atteindre son niveau zéro, ce qui vous fera gagner la rencontre .

Les graphismes, le ton et la luminosité sont de plus, excellents et ne font qu'ajouter aux mérites plus techniques de ce soft qui pourrait être reconnu d'utilité publique par le célèbre expert en la matière, j'ai nommé bien évidemment Jean Claude Van Damme !!!

le soft est lançé, le gong retentit et les deux boxeurs sont en garde. Ca y est, ce super soft de Kick boxing peut démarrer !!



KO FIGHTER	
SORTIE PREVUE : JANVIER 1993	EDITEUR :
	THALAMUS
	STANDARD :
	AMIGA
	PHOTOS : AMIGA

Ce second volet de "Samouraï" offre, par rapport au premier, des possibilités de jeux supplémentaires, plus d'énigmes et un environnement plus developpé comme dans un soft à deux joueurs. Mais attention car si le premier "Samouraï" developpait déjà de nombreux screens, cette suite fait encore plus fort et il est donc, par conséquent, trés facile de s'y perdre. Il y a dans ce soft de nombreux chemins à suivre mais sachez déjà qu'il n'y a pas de culs de sac: dans cette mesure, il est tout à fait probable que vous terminiez un tableau entier sans pour autant avoir vu la moitié du véritable environnement puisque tout dépend des chemins que vous emprunterez! Donc, à vous de voir! Ce jeu comprend quatre tableaux principaux développant chacun de minuscules sous-tableaux qui peuvent se révéler très amusants à jouer. Mais il y a tellement d'éléments interagissant avec vous qu'il sera difficile de savoir ce qui vous arrivera si vous touchez tel ou tel objet: dans "Second Samouraï", pas le temps de s'habituer ou de prendre ses repéres! Si par exemple vous vous dirigez sur un temple



On est en pleine Twilight Section !!! L'atmosphère est assez sombre mais cela n'enlève rien à l'aspect fantaisiste du soft : Admirez donc ces poulets volant qu'affronte notre samouraï. Ca c'est du contraste!!!!!

SECOND SA



N'est il pas beau celui la !!!? Un conseil, n'essayez pas de discuter avec lui, il cogne et même très fort. Pire que ça, il tire!!!

et localisez une statue en or, il se peut que vous tendiez à vouloir la détruire d'un coup de lame mais sachez que cela n'aura pour effet que de vous faire bombarder de fléches tombant du plafond. Par contre, si vous jetez un coup d'oeil autour, vous verrez une autre statue: si vous la prenez et la disposez à côté de la statue en or, le poids engendré par la première fera s'ouvrir une porte menant à un sous-tableau. Ces derniers sont tous optionnels, alors même si vous ne voyez ou ne résolvez pas les puzzles, vous pourrez toutefois progresser. L'objet de ces sous-tableaux, en plus du fait qu'ils ajoutent un excellent facteur de diversification au soft, sera de vous aider à gagner de nombreux points en " expérience". Ces points vous rendront non seulement plus fort mais ils vous permettront, de surcroît, de récupérer de meilleures armes, des dagues, mini bombes etc.. tout au long du jeu! Mais attention: si vous ne disposez pas d'un nombre suffisant de points vous ne pourrez que voir ces objets et non les récupérer! Ce jeu comprend tellement de sous-parties, autres variantes et ennemis qu'il est trés facile de changer le cours normal du jeu: en tuant certains ennemis ou en tapant dans les points sensibles (murs des temples, pierres, interrupteurs): frappez la tête inanimée se trouvant au sol du temple japonais et celle-ci sourira, repartez en arrière dans le tableau et vous n'aurez plus qu'à ramasser les super objets supplémentaires qui n'attendent que vous. Le concept du jeu et son attrait reposent à cinquante pour cent sur la partie combat et cinquante pour cent simplement sur celle d'évolution de votre personnage, tout au long des tableaux. Ainsi, il y a un réel facteur de surprise dans ce soft qui vous poussera même à jouer simplement pour voir ce que les tableaux supplémentaires dissimulent encore comme malice et fantaisie. Mais attention, pas de précipitation, ce qui est, force est de le reconnaître, trés tentant dans ce jeu qui pousse par sa richesse à aller toujours plus loin, toujours plus vite. Comment passer un lit enflammé par exemple? Au moment où les poissons volants vous passent au-dessus de la tête, frappez les très précisément lorsqu'ils sont au-dessus du feu: Ils exploseront et l'eau contenue dans leur corps fera s'éteindre les flammes. Mais tous les dynamismes de ce soft ne reposent pas autant sur l'action, comme c'est le cas du sous-tableau "robot" qui est certainement l'un des plus brillants. Vous devrez alors frapper les droïdes qui apparaissent mais c'est seulement au bout de dix minutes que vous découvrirez par inadvertance la façon de réussir. Il y a quatre mondes développant chacun ses propres graphismes: twilight, hi tech, shooting et





Vous êtes au Pays du soleil Levant : Traditionnal Japan section et c'est canon: normal, toutes les meilleures techniques de ce soft ont été synthétisées dans ce tableau. De l'entertainment comme on l'aime à joystick!

Traditional Japan. Dans le twilight, vous vous déplacez principalement de façon horizontale en ayant souvent à sauter le long des plates-formes. Hi tech est, par contre, concentré sur des déplacements verticaux dans la mesure où vous devez éviter les rebords, ceci au péril de votre vie, sinon c'est la chute mortelle! Alors, sachez tirer le meilleur parti de votre joystick. La section Shoot Em Up se révèle une dissonance au concept original puisque votre samouraï est alors aéroporté, comme le laissait présager le nom du tableau. Le dernier tableau vous expédie dans le Japon traditionnel et se révèle une sorte de synthèse de tous les dynamismes du soft, où il vous faudra tuer le démon que vous avez terrassé mais pas tué dans le premier Samouraï. Visuellement, comme dans le premier "Samurai", les scrollings sont supers

MURAI

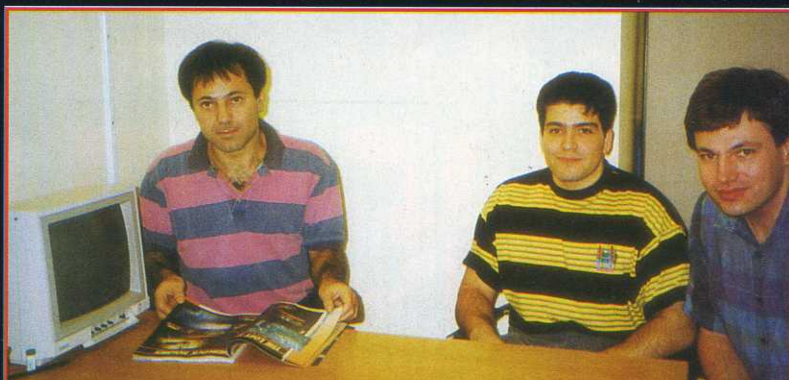
DEREK DELA FUENTE



Attention Maître, ça swingue! C'est l'action avec un grand A puissance dix. D'ailleurs, dans quel autre soft avez-vous déjà vu des obstacles aussi originaux, hein, je vous le demande ?

mais en plus, le personnage principal est plus grand et vous disposez de plus de vingt mouvements avec le joystick, qui changent en fonction de l'arme utilisée.
Les sprites se révèlent très imaginatifs et un gros travail a été fait afin qu'ils soient les plus interactifs possible avec l'environnement où on les rencontre. Il y a, de plus, un autre bon point dans ce soft, caractérisé par le mode deux joueurs: Le joueur disposant du plus grand nombre de points d'expérience ménera. Si l'autre joueur reste à la traîne, l'ordinateur le ramènera automatiquement et constamment à l'écran, évitant ainsi tout ralentissement de l'action. C'est dans ce mode simultané que le facteur de difficulté se fera le plus sentir. Le soft a été conçu dans l'esprit d'un jeu de console disposant d'une jouabilité instantanée et d'une possibilité de déplacement fabuleuse. On retrouvera tout cela, comme pour le premier samouraï, sur console à la fin de l'année prochaine. Vivid Image privilégie l'originalité et le développement sur micro et cela se sent bien. Une interaction particulièrement bien développée et de véritables idées de programmation font de ce soft une authentique réussite!!

Ce soft est une révélation ! En fait, il développe à lui tout seul des qualités essentielles pour un jeu actuellement : Il ya de la technique mais en plus, tout est sans arrêt ressourcé par des idées de programmation très prolifiques et variées. En fait, ce jeu possede vraiment une griffe personnelle, on le reconnait entre mille: il a un style unique, une animation canon et puis, bien sûr, de l'action en pagaille : que demander de plus? C'est du neuf et ça se sent bien. On peut supposer que le team qui a réalisé ce jeu ne va pas s'arrêter là et c'est tant mieux pour nous.
C'est un superbe Beat'em up mais avec toute une logistique évolutive qui apporte un complément particuliérement de bonne augure au soft. C'est pour cela que ce soft révolutionne le monde des beat 'em ups, en lui apportant une dimension supplémentaire relativement ignorée jusqu'a ce jour. Il s'agit toujours bien d'un soft dans lequel on "cogne " mais on sent qu'on le fait un peu plus intelligement qu'avant , rien qu'en regardant les scrollings et surtout les idées de programmation. Des décors aux personnages , tout respire l'invention , la reflection . Mais attention, cela ne fait pas pour autant de Second Samurai un soft ennuyeux , bien au contraire : C'est peut être ça le miracle du talent .



justement, les voici les créateurs de cette pure merveille. Good job, fellas !! Ils ont réalisé un soft de pure innovation et force est de constater que c'est une qualité rare de nos jours! Bon j'arrête, je commence à radoter. Encore bravo à vous trois et bonne continuation pour vos prochains bébés .

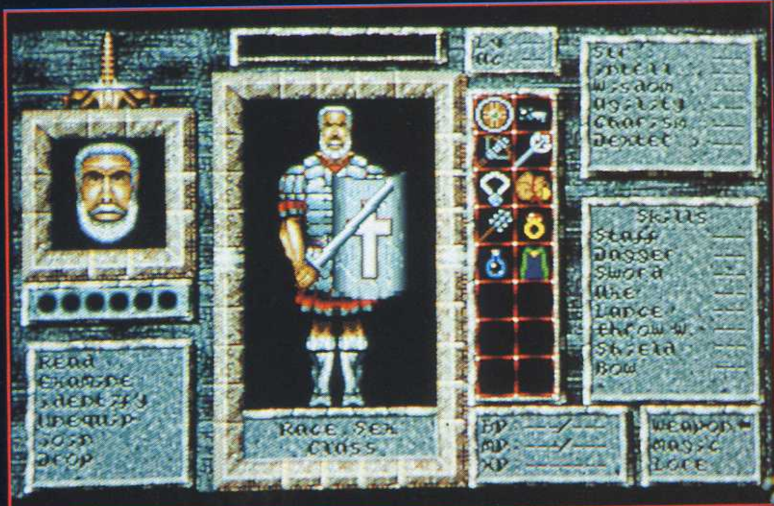


Tiens, une representante du beau sexe. Stoppez tout ! !
je vous arrête tout de suite, vous êtes ici pour remplir une mission. D'ailleurs, elle n'est pas particuliérement sympatique et vous avez déjà fort à faire .

SECOND SAMURAI	
	EDITEUR :
	VIVID IMAGE
	STANDARD :
	AMIGA
	PHOTOS : AMIGA



On a déjà ici une petite idée du nombre impressionnant d'icônes et de paramètres que développe ce soft. Ici c'est l'icône SHOW qui a été sélectionné.



THE SEVENTH SV



A chaque rencontre sa spécificité et son icône propre ! Ici vous pouvez choisir de rester calme ou d'attaquer... par magie, par exemple...

Ce jeu de rôle à été programmé en Hongrie pour l'éditeur anglais Thalamus. Si vous remontez juste six semaines en arrière vous vous rapellerez d'un autre jeu de rôle du nom d'Abandoned Places, un soft super qui nous venait de Hongrie. Abandoned Places II est en route. Il existe un lien commun à ces trois softs, en ce sens que tous les programmeurs du premier Abandoned Places se sont séparés depuis en deux équipes. Ce nouveau jeu est dans la veine d'Abandoned Places mais il développe encore plus de qualités : toutes les vertus d'un grand jeu de rôle sont là et il y a une dimension d'action supplémentaire qui se retrouve dans les options de TRADE (négoce), SHOW, RUN, MOVE,etc.
Il y a des tas de sous-parties et de menus qui occuperont les meilleurs joueurs durant des heures avant d'être maîtrisés. Pas d'erreur possible, on à bien là l'un des plus fabuleux jeux de rôle disponible actuellement .



Voici donc la représentation des nombreux icônes. Une particularité bien utile dans ce jeu !!



Vous disposez à chaque fois d'une vue d'ensemble sur vos compagnons et les graphismes sont superbes.

Apprenez à distinguer vos adversaires de vos ennemis, c'est de la plus haute importance !!!





Une dimension de mystère recouvre littéralement ce soft à la manière d'une brume...

ORD OF MENDOR

DEREK DELA FUENTE

Vous devrez faire preuve de la plus grande habileté, vous frotter aux dagues, lances, épées, boucliers, arcs, haches qui ne devront plus avoir aucun secret pour vous. Vous aurez la possibilité de transporter un grand nombre d'armes, vivres et instruments dans votre inventaire puisque vous démarrerez votre quête à six, pas moins !C'est dailleurs pour cette raison que vous devrez passer maître dans l'art des relations humaines.

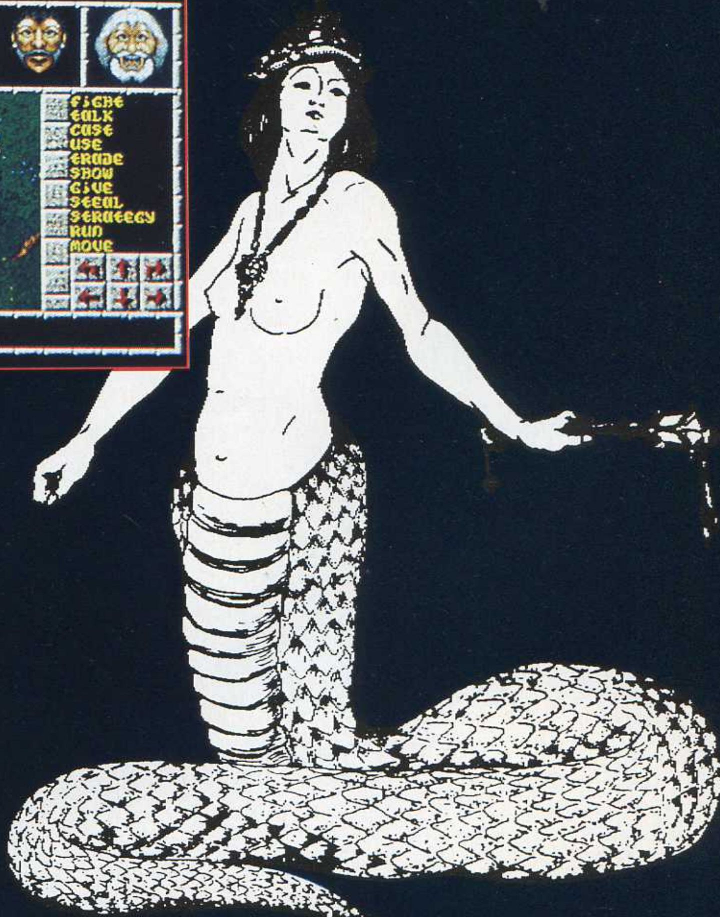


Aux prises avec vos adversaires, humains ou non, tirez le maximum des avantages que vous procure votre barre d'icônes.

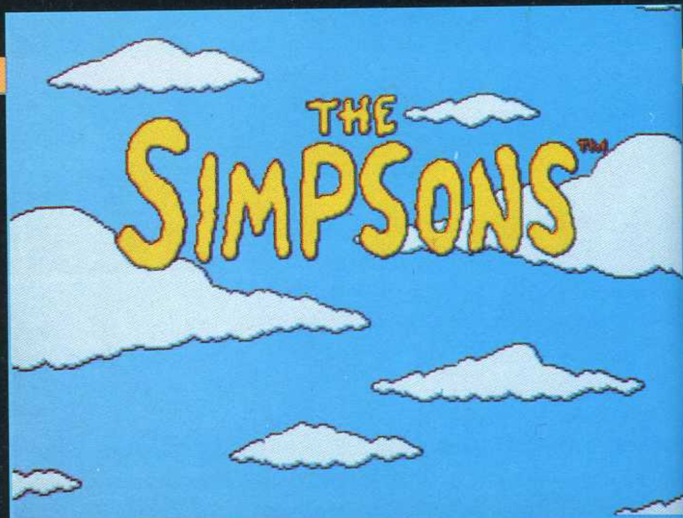
Des monstres de toute sorte rôdent à l'intérieur des longues et sombres allées style Dungeon Master. Il vous faudra aussi bien connaître la carte pour évoluer efficacement dans le monde extérieur.

Pour ajouter encore à l'intérêt de ce méga soft, en dehors du scénario archi-élaboré, on notera la présence de quelques-uns des monstres animés les plus imposants jamais vus sur Amiga.

THE SEVENTH SWORD OF MENDOR	EDITEUR : THALAMUS
	STANDARD: AMIGA
	PHOTOS : AMIGA



ARC sont parmi les plus importants créateurs de softs, non seulement sur consoles, mais aussi sur micro. Ils créent en ce moment de nombreux jeux pour de grosses boîtes comme Virgin, Grandslam et beaucoup d'autres. Justement, entre autres, ils sont en train de convertir la version NES de ce soft sur Amiga.
L'intrigue de ce jeu comprend de nombreuses sous-applications mais tout tourne autour du célèbre personnage de télé Bart Simpson et ses amis. Celui-ci devra voyager le long de quatre continents : Chine, Pôle Nord, Egypte et... Hollywood, ceci à travers dix-huit tableaux de style plateformes.
Ce soft a une incontestable qualité de diversification, puisqu'on y trouve des screens uniques ou multiples selon le moment. Une partie du jeu consiste à ce que Bart aille au secours de son ami le clown Krusty. Pour cela Bart doit retrouver, à travers les tableaux, des objets appartenant à Krusty.

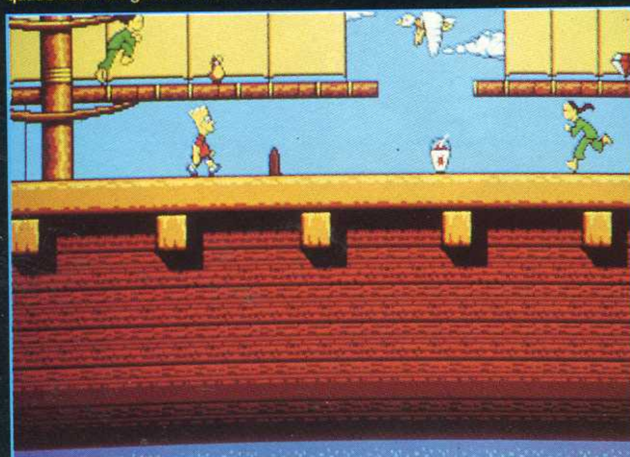


La séquence d'intro nous met déjà dans l'ambiance : tout, jusqu'au title screen, ressemble au célèbre TV Show.

BART VERSUS

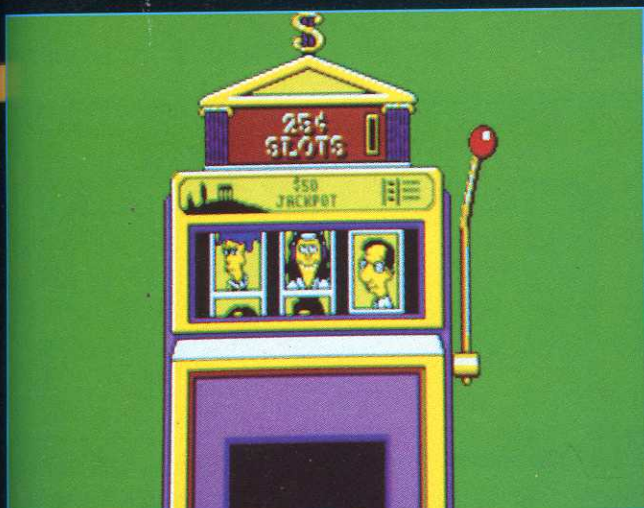

Parmi les portraits affichés ici, vous reconnaissez le viel ami de Bart, le clown Krusty qu'il vous faudra secourir.

Il devra sauter de plateforme en plateforme (et elles sont nombreuses) pour localiser les objets recherchés afin de les récupérer.
Dans la partie se déroulant au pôle nord il devra sauter avec fermeté en l'air afin d'atteindre son objectif. Lancer, éviter et récupérer sont les maîtres-mots et techniques familières de ce style de soft, mais si vous récupérez un Bartman celui-ci sera capable de voler. A chaque tableau on vous montrera une carte et pour le reste c'est à vous de jouer .
Sachez cependant que vous n'êtes pas tout seul puisque, le long de son parcours, Bart rencontrera sa famille : Homer, Marge, Maggie et Lisa ont tous répondus présent à l'appel au secours du petit Bart.
Lorsque celui-ci revêt son masque et sa cape afin de devenir Bartman vous pouvez entrer à l'intérieur de l'un des nombreux puzzles et sous-programmes qui incluent : SLOTS, ou vous vous amuserez sur un jackpot
SLIDING PUZZLES ou sera représentée une image en désordre que vous devrez modifier afin d'obtenir une image parfaite.
SIMPSON'S TRIVIA QUIZZ : Comme son nom l'indique, vous devrez ici répondre correctement à tout un tas de questions à propos de la célébrissime famille Simpson.

Ça y est, vous voilà déjà dans l'une des missions qui se déroulent aux quatre coins du globe : ici vous affrontez FU MAN CHU en Chine.


Attention, section de plateformes ! Elles sont nombreuses ici et vous devrez être très très habile dans vos sauts.


Bart évolue ici au Pôle Nord où il doit retrouver des objets appartenant à Krusty.

Voici la preuve que ce soft est bourré de sous-programmes !Celui-ci se nomme SLOTS et c'est plutôt amusant. Un jeu pour le Bartman.


Sur son ineffable skateboard, Bart devra ici évoluer sur la Grande Muraille de Chine, entre autres.

THE WORLD

DEREK DELA FUENTE

SHELL : Très connu, puisque vous devrez choisir la bonne coquille parmi trois exemplaires, bien évidemment celle avec un objet en dessous.
CARDS : vous devrez trouver et établir des paires parmi toute une série de cartes à l'écran.
Quant à FIND THE BAT et MO'S BAR ils ne constituent que quelques sous-programmes parmi beaucoup d'autres.
Si vous réussissez vous gagnerez une vie supplémentaire.
Le voyage de Bart l'amènera également à la Grande Muraille de Chine où il aura à affronter des monstres marins et le Fu Man Chu sur un énorme bateau à ordures.
La partie Hollywwodienne est tout particulièrement intéressante : vous y découvrirez une super présentation du jeu puisque les joueurs y apparaîtront sur de petites pellicules de film. Dans cette épreuve, Bart devra lançer des cerises sur tous ceux qui oseront lui barrer la route, ce qui n'est pas pour déplaire à notre héros favori.
Le soft dispose d'une surface de jeu assez gigantesque et il devrait sortir sur Amiga pour Noël. Une palette seize couleurs a été utlisée et modelée sur la version NES. Une réussite.


La joyeuse et dynamique équipe d'Arc

BART VERSUS THE WORLD
SORTIE PREVUE : DECEMBRE

EDITEUR :
ACCLAIM
STANDARD :
AMIGA
PHOTOS : AMIGA


DO THE BARTMAN ! ! Vous l'avez reconnu à son masque et à sa cape, il s'agit bien de notre super héros préféré, le Bartman !





Si vous vous êtes rendu aux States ou au Japon récemment, vous avez peut-être assisté à des scènes incroyables engendrées par la sortie de Street Fighter II sur console : des files d'attente énormes se formaient à l'extérieur des grands magasins d'informatique et le jeu fut épuisé en l'espace de quelques heures seulement. Du jamais vu !! Même maintenant, des semaines après sa sortie, les fabricants n'arrivent pas à satisfaire une demande absolument dantesque, ce qui explique d'ailleurs qu'on le trouve à un prix exorbitant dans certaines boutiques.

Street Fighter II est un jeu d'arcade de chez Capcom qui a déjà une longue lignée de super softs derrière elle. Mais qu'est-ce donc qui fait de Street Fighter II un jeu aussi spécial ? Hein ? Qu'est-ce donc ?Et bien, tout simplement, parce qu'il dispose des guerriers les plus grands et les plus agiles jamais vus dans un jeu et que leur répertoire de mouvements est également très impressionnant.

STREET F



Chun Li est la seule représentante du beau sexe qui officie dans ce soft et elle apporte une dimension plus "humaine" au milieu de cette horde de guerriers sans merci. Mais attention, elle n'en est pas pour autant un adversaire facile, loin de là, vous vous en rendrez compte par vous-même !! Cette chinoise de naissance maîtrise toutes les techniques de haut niveau qu'un concurent digne de ce nom se doit de connaître pour figurer dans Street Fighter II. De plus ces techniques sont un petit peu particuliere dans la mesure où elles lui viennent d'une tradition très ancienne d'arts martiaux. Elle a donc plus d'un tour dans son sac : sa sveltesse naturelle lui permet de développer des techniques de défense particulièrement efficaces et elle sait parer les coups comme aucun autre adversaire.

Il se trouve que cette experte du Wu-Shu est, de surcroît, animée par un désir de vengeance (cf l'assasinat de son père) qui la motive encore plus dans les combats qu'elle livrera. Elle a beaucoup à prouver et c'est ce qu'elle fait. Son répertoire de mouvements est très impressionnant : jugez-en par vous-même. Elle peut bien évidemment asséner de terribles coups de poing avec appui, coups de poings bas ainsi qu'une série de chassés latéraux ou encore sur appui qui font des ravages ! Et ce n'est pas tout : elle maîtrise aussi parfaitement trois techniques de coups de pieds fulgurants qui sont le sauté facial, avec élan, et enfin le coup de pied Eclair (redoutable). Les projections épaulées et épaulées-sautées n'ont également aucun secret pour ce guerrier intrépide. Enfin, "Last but not the least" (comme on dit outre-Manche), elle pratique un écrasement des côtes de ses adversaires (elle est vice-championne du monde de body-building, ce qui vous donne une idée de sa puissance !)et surtout sa fameuse "tornade" lui assure puissance et sécurité en lui permettant d'embrouiller complètement ceux qui osent se mettre sur sa route. Pas douillette, cette Chun Li !!!

US GOLD a hérité de la conversion de ce monstre ludique et, jusqu'à maintenant, force était de constater que certaines de leur conversions ne tenaient pas leur promesses. Avec Street Fighter II, malgré la difficulté que représentait l'adaptation, la conversion semble assez réussie, puisque, au vue de la toute première démo que nous avons pu visionner on retrouve tout l'esprit du jeu et ce qui en fait son incontestable charme. Il faut cependant préciser que les programmeurs ont dû tenir compte des capacités des bécanes sur lesquelles ils ont réalisé la conversion, ce qui a eu tendance, parfois, à réduire le champ d'application, mais bon, l'essentiel est là.

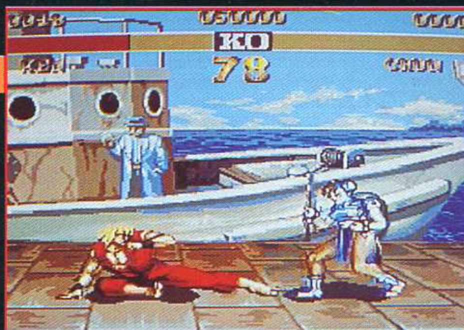
Le jeu lui-même constitue véritablement l'ultime Beat'em up : huit person-



Les affrontements entre Ken et Chun Li sont plutôt explosifs ! Choc de titans ! Dailleurs les spectateurs à l'arrière-plan ont l'air d'apprécier.



Anticiper les coups et les techniques d'attaque constitue une partie primordiale du soft. Sinon vous ne traînerez pas vos guêtres longtemps dans ce jeu !



Mais Chun Li n'est jamais en reste et elle se prépare à une offensive de coups de poings avec appui qui devrait faire fureur.

nages sélectionnables sont de la partie et le but est de vaincre les mystérieux Grands Maîtres dispersés à travers le monde. A chaque confrontation un dynamisme de jeu et un ennemi spécifique apparaissent.

Les huit guerriers sont :

RYU, un japonais qui maîtrise les arts du Kendo et du Karaté. Ses pouvoirs sont le Dragon Punch, le coup de pied Hurricane, la faculté d'exsuder une grosse boule de feu et d'asséner de méchants coups d'épaule.

KEN, l'ami de Ryu a les mêmes facultés.

GHTER II

DEREK DELA FUENTE

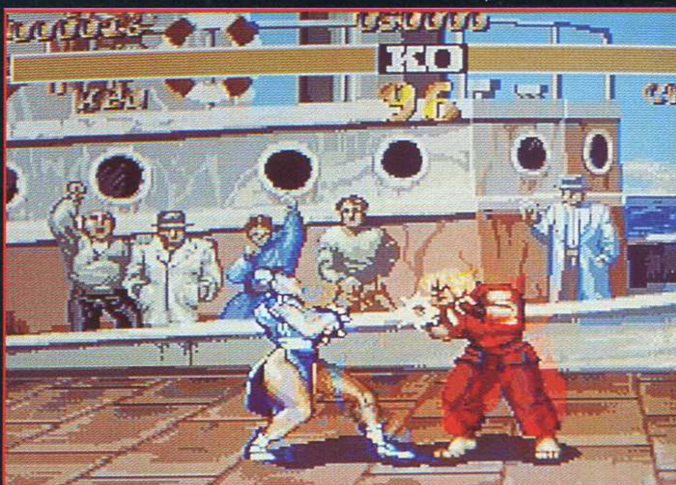


Ken, c'est un petit peu le chien fou du soft. Aussi fort que persévérant il n'abandonne jamais et maîtrise l'art du Taekwendo en s'en servant avec rage, peut-être parce que cet Américain vient de l'école de la rue ou il a livré de nombreux combats. Lui aussi a la rage au ventre et, en plus des onze coups terribles dont il dispose, il bénéficie également du pouvoir de lançer des boules de feu diaboliques sur ses adversaires, ce qui en fait un adversaire encore plus redoutable. Il peut donner des coups de poings et coups de poings-sautés avec beaucoup d'impact. Il maîtrise aussi le chassé latéral, tout comme Chun Li ainsi que le fauchage. Côté coups de pieds, il n'est pas en reste avec le facial et le sauté-facial. Projections épaulées et projections roulées sont aussi dans ses cordes. Il dispose également d'autres formes de coups : les redoutables coups de poings et de pieds du Dragon et enfin, pour terminer, il peut avoir recours au pouvoir de la boule de feu qui détruit tout sans exception sur son passage. Un adversaire suprême !!

L'imposant HONDA est un maître japonais du Sumo qui peut supporter une forte étreinte, donner des coups d'épaule canons de même que des coups de genoux ; il peut aussi sauter en l'air assez longtemps et donner des coups de tête dans l'estomac. De plus, il est capable de distribuer cent coups à la fois.

BLANKA est un peu le fou du groupe : il a grandi dans la forêt Sud-Américaine, il est vert et affreux mais très dangereux: Il donne des coups de tête, explose ces mêmes têtes comme un rien et a la faculté de brûler ses adversaires grâce à des décharges électriques. Il peut également effectuer de très rapides roulades et tournoyer sur lui-même.

GUILE, quant à lui, dispose d'une bombe sonique, il fait tourner son bras et le transforme en véritable boomerang. Il donne aussi des coups d'épaule et se défend très bien dans les coups retournés.



Ken vient d'assêner à Chun Li un de ces fulgurants coups de poing dont il a le secret : Il y a de la baisse de niveau d'énergie dans l'air !

Deux des autres personnages selectionnables sont ZANGIEF et DHALSM. Vous pouvez aussi vous affronter entre vous et sachez que les meilleurs combats sont au nombre de trois. Une pendule est affichée à l'écran et de plus des points sont attribués aux coups spéciaux. Lors des combats, la zone d'affrontement est concentrée sur le seul écran de présentation mais vous pouvez aller de gauche à droite, avant et arrière et ainsi éviter tout confinement. En haut de l'écran se trouve le Ko-mètre : plus vous tapez correctement et plus vite la barre rouge atteindra le point KO : une fois cela fait elle clignotera et à ce moment vous n'aurez plus qu'à porter une dernière "estocade" (je sais c'est beau !) pour remporter la victoire. Cependant il peut arriver que les deux joueurs soient KO simultanément, et dans ce cas le match sera nul !

Ce soft s'annonçe donc relativement prometteur dans sa conversion mais restez branché sur nos colonnes et vous en saurez rapidement plus. STAY TUNED !!!



Vous pouvez maintenant apprécier les pouvoirs de Ken qui peut envoyer de diaboliques boules de feu. Dur à encaisser!

STREET FIGHTER II

SUITE



Heureusement pour Chun Li, elle sait faire preuve d'une sveltesse incroyable qui lui permet de se protéger et de parer les coups de façon remarquable.



Au grand regret de Ken, il s'aperçoit que son adversaire peut également envoyer des chassés-latéraux particulièrement bien maîtrisés. Women !!!



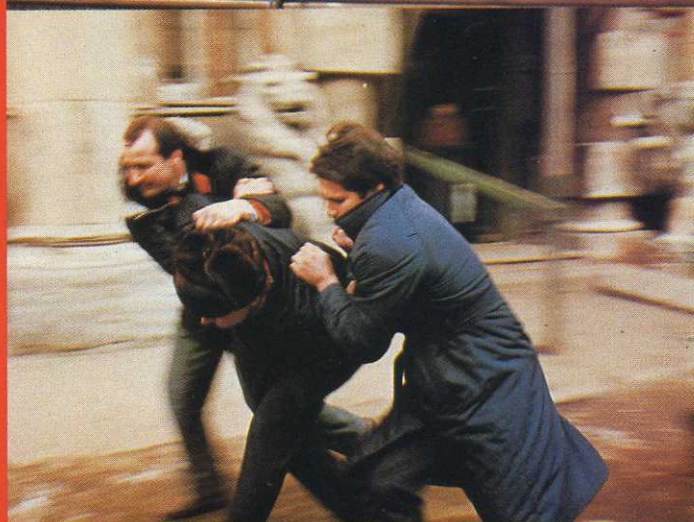
Et un coup de pied éclair, un ! Chun Li maîtrise cette technique comme personne !



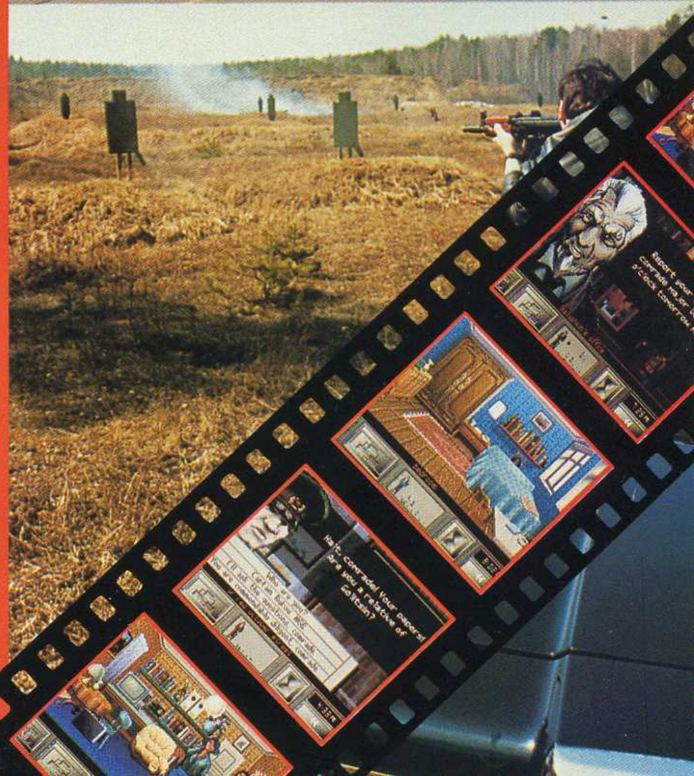
Admirez un peu la technique du coup de poing-sauté que développe ici Ken. Il suffit de regarder son adversaire pour comprendre la puissance de ce coup !

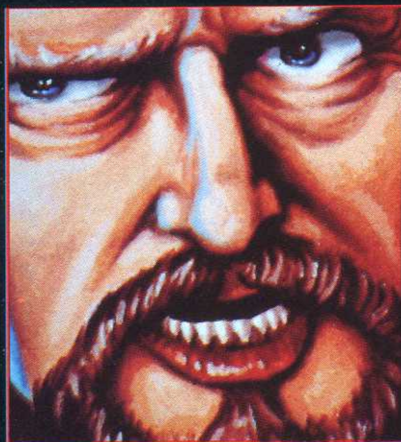
STREET FIGHTER II SORTIE PREVUE : NOEL 1992	EDITEUR : US GOLD STANDARDS : AMIGA ST-PC-AMSTRAD-C 64 PHOTOS : AMIGA











ça y est, vous voilà au courant de la nouvelle: Le Roi Charles de Bretagne est mort. Gros plan sur cette imposante figure médiévale. Le portrait est habilement réalisé, le texte est simple mais solennel. Vous êtes dans la place!!

mez le processus de construction avec quelques châteaux bien placés qui vous aideront à fortifier (c'est le cas de le dire) votre position. Vous devez absolument garder à l'esprit le fait que la même chose se produit dans d'autres régions et qu'il se peut très bien, qu'ailleurs, une attaque se prépare contre vous. Pour savoir alors ce qui se trame au loin, vous pouvez envoyer des éclaireurs. Le jeu allie à la fois stratégie dans la construction et utilisation des ressources mais aussi et surtout une partie combat ou vous pouvez contrôler vos troupes lors d'une attaque virtuelle, ou encore, si vous souhaiter attaquer un autre rival. Vous pouvez rester en réserve, attaquer en formation ou vous retirer, mais il faut utiliser les différents types de soldats avec habileté et stratégie. En effet, être le chef n'est pas si simple qu'il y paraît; être trop puissant est un problème qu'il faudra résoudre en faisant un compromis entre bons et méchants. Au début du jeu, le joueur a un statut de personnage de jeu de rôle et ses qualités se construisent à mesure que le jeu progresse. Plus

CASTLES II SIEGE

Le Roi Charles de Bretagne est mort, sans successeur au trône. Au Moyen âge, cela était synonyme de guerre !! C'est une guerre que vous voulez remporter pour devenir roi, mais vous n'êtes pas le seul à avoir eu cette idée! Castles II est un jeu de diplomatie médiévale, de tricherie et de pouvoir. Vous devez survivre pour gagner. Ne vous laissez pas tromper par le titre du programme, car bien qu'il s'agisse d'une suite, on a là un soft aux dimensions militaires et diplomatiques complètement novatrices. Le dynamisme principal est toujours le même mais cette version offre bien plus ; Le premier Castle se déroulait au Pays de Galles mais, cette fois, vous êtes en France. De même que vous édifiez des châteaux, vous pouvez maintenant les attaquer, assiéger et détruire. Vous commencez le jeu avec vos propres territoires et enta-



"Le roi Charles de Bretagne est mort. La nouvelle s'est répandue dans tout le pays comme une traînée de poudre" nous dit-on. Mort, d'accord, mais mort sans héritier direct! A vous de jouer, le roi est mort, vive le roi !

vous jouerez et plus votre approche du jeu sera différente: de la réserve des débuts naîtra un esprit conquérant. Des alliances militaires et politiques peuvent être forgées avec d'autres joueurs; la conquête peut se faire par combats sur les champs de batailles, ou encore, sur leurs propres terres. Il vous est possible de découvrir des territoires inconnus, espionner et saboter les plans de vos ennemis, recruter infanterie et cavalerie, rassembler or et récolte, chercher du fer, échanger bois et pierre, rechercher de nouvelles armes et payer l'Eglise pour ses indulgences. Tout dépendra de votre approche du jeu, car celle-ci fera varier les scéna-

séquence d'introduction: le décor est planté, le ton est donné. Ces châteaux forts gigantesques sont le thème du jeu. Sympathique vue de perspective, vous ne trouvez pas ?





encore une jolie séquence d'info qui vous indique que pour devenir le nouveau Roi, vous devrez.... conquérir, guerroyer !



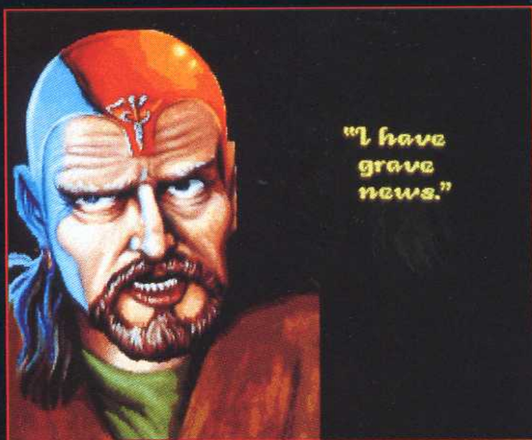
superbe portrait de feu le Roi Charles de Bretagne dans toute sa splendeur. L'occasion de voir, une fois de plus, qu'au niveau graphique, ils assurent vraiment dans ce soft.

qu'un messager du Pape demande de l'or. Vous aurez alors la possibilité de répondre et pourrez choisir de donner l'or, refuser ou même tuer le messager. Comme vous avez déja pu le constater, ce jeu dépasse de loin, par la qualité de son scénario, le premier "Castles". Ce second volet comprend également des séquences de digit lors de certains de vos déplaçements spéciaux, ce qui ajoute une dimension de surprises et de fantaisie au soft, surprises, de surcroît, relativement nombreuses.

AND CONQUEST

DEREK DELA FUENTE

l'heure est grave: plus le temps de s'attarder, la conquête du trône de Roi n'attend pas et partout, dans le pays, on s'affaire déjà à cet effet. En route pour la gloire!





voici ce que vous devrez faire dans ce soft: une véritable guerre civile, sanglante et chaotique. Le titre de Roi, ça se mérite !

ri qui se découvriront sous des aspects multiples. Les possibilités de tactiques sont gigantesques et leur complexité necessitera toute votre attention. Sur le plan visuel, vous disposez d'écrans représentant des cartes avec des icônes indiquant les localisations de certaines hordes de gens vous menaçant. Vous disposez aussi d'écrans statistiques. Des écrans artistiques donnent au soft tout son panache (si le roi meurt, une photo de celui ci apparaîtra avec un message, etc.) Lorsque vous projeterez de construire un château, vous disposerez d'une vue panoramique des lieux et, lorsque le château sera édifié, vous pourrez le visualiser sous tous les angles. En mode batailles, vous verrez évoluer la troupe dans un environnement pseudo 3 D et pourrez la contrôler grâce à des questionnaires affichés à l'écran.. De plus, dès que le jeu commençera, vous serez informé de détails concernant le Pape et dont il faudra tirer le meilleur parti. Il est possible qu'un message apparaisse disant

CASTLES II SIEGE AND CONQUEST SORTIE PREVUE : FIN 1992	
	EDITEUR :
	ELECTRONIC ARTS
	STANDARD :
	PC
	PHOTOS : PC

La version console de ce soft est actuellement l'une des meilleures ventes de chez EA sur Megadrive. Bien que la Megadrive dispose d'une plus grande palette de couleurs et ait plus de sprites, la conversion reste fidèle à l'esprit du jeu. Seule, une légère perte de vitesse se fera sentir mais sans le souci obsessionnel du détail, les possesseurs de ce soft y trouveront autant de plaisir que ceux jouant sur Megadrive. Les écrans affichés vous montreront que le graphiste a dessiné chacun des appareils selon d'intriguants détails utilisés pour donner une échelle à leur modèle ou tout simplement, comme images à sélectionner du soft. Une autre facette du jeu se dévoile dans les séquences d'animation pendant et entre les missions où l'on découvre une intro spéciale et l'utilisation d'images digitalisées de véritables véhicules militaires. Gary Roberts, le programmeur principal, a donc réalisé cette excellente conversion et il se pourrait que ce soft d'action entraîne, dans son sillage, bien plus de conversions pour amiga. Un grande partie de l'action se situe à partir d'une vue d'en haut, vue panoramique, détaillée à la fois de l'appareil et des terres. Le général Kilbaba, tyran militaire fou, a envahi un petit mais richissime Emirat Arabe où il régne sans partage (cela ne vous rappelle rien?!!), ce qui a pour effet d'être trés impopulaire au goût des habitants locaux. Le Président des Etats-Unis estimant qu'un raid aérien serait trop risqué, décide alors d'envoyer une équipe de mercenaires spécialisés. Le joueur officie dans le rôle de pilote de top niveau, commandant un hélico Apache Ah 64. il doit voler à l'intérieur de territoires occupés avec l'objectif principal de neutraliser toute capacité d'offensive de la part du Général. Desert strike offre aux joueurs de softs d'action toutes les meilleures facettes d'un super jeu d'arcade qui allie aussi l'esprit tactique. Si vous en avez assez des shoot em ups standards où la seule chose à faire est de tirer, alors ne cherchez plus, ce soft est pour vous. Vous rentrez dans le Golf avec plus de vingt-sept missions à remplir et, bien que l'on vous

DESERT

demande souvent de tirer, il vous faudra aussi utiliser vos qualités d'expert en interprétation de cartes pour faire évoluer votre hélicoptère Apache avec les plus grandes sécurité et efficacité. Les différentes missions proposées constituent: localisation et neutralisation des lance-missiles SCUD, sauvetage des agents alliés portés disparus, destruction des installations ennemies et ralentissement des activités terroristes de ceux-ci. Le contrôle de l'appareil (il est assez important) est détaillé et relativement simple. Ne gaspillez pas toutes vos munitions contre celles-ci car lorsque vous devrez détruire une installation importante (genre tour), vous aurez besoin d'une très grande puissance de feu. Il vous faudra passer d'écran en écran; l'un montre une carte et les localisations ou vous devrez vous rendre et l'autre des clichés des cibles que vous devrez abattre. Il vous faudra économiser votre carburant car le désert est très vaste et, dans la mesure ou vous serez censé vous rendre directement au lieu désiré, il faudra éviter toute erreur virtuelle de cap, ce qui est loin d'être évident. Dés que vous quitterez votre



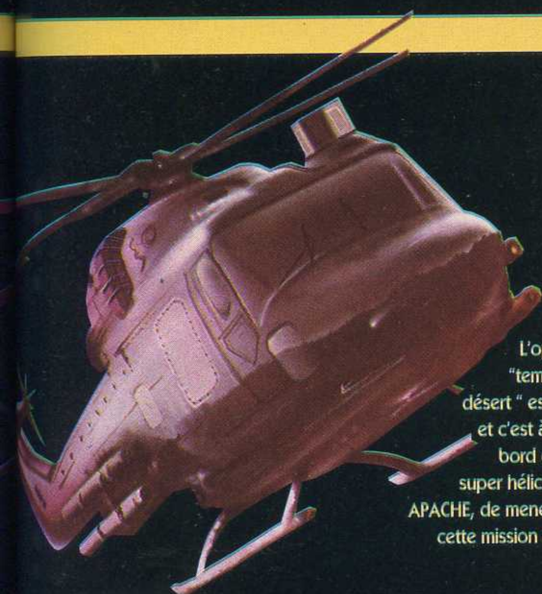
A vos plans de vol ! Vous partez en mission pour l'Arabie Saoudite avec l'objectif de neutraliser toute riposte ennemie .



Comme vous le voyez, la plupart des vues de Desert Strike sont en perspective. Vue panoramique des terres et de votre appareil.



Voici un échantillon des possibilités techniques dont vous disposez à bord : l'ordinateur décrit les zones approchées et vous indique vos directives ainsi que des clichés des cibles à abattre



L'opération "tempête du désert " est lançée et c'est à vous, à bord de votre super hélico AH 64 APACHE, de mener à bien cette mission capitale.



STRIKE

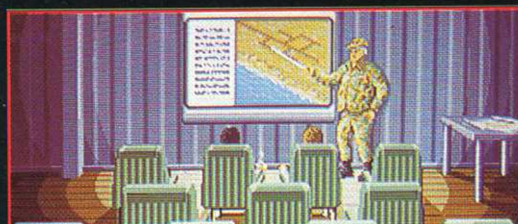
DEREK DELA FUENTE

appareil le passage à la terre ferme s'effectuera trés vite, avec toute l'action que cela impliquera. Vous serez informé lorsque votre niveau de carburant sera en baisse et l'un des menus vous dira où atterrir afin de faire le plein. bien qu'il ne s'agisse pas d'un simulateur de vol, ce soft nécessite davantage de qualités intellectuelles qu'un jeu du même type. Entre le moment du briefing d'une mission au début et celui des combats, vous découvrirez que même quelques secondes d'inattention peuvent vous être fatales; Les graphismes sont bons et ce soft ravira tous ceux qui trouvent que la plupart des simulateurs de vol sont démesurément complexes, car celui-ci peut être abordé mais pas maîtrisé instantanément. De plus, des facteurs de difficulté variable selon chaque mission, assurent que même le joueur le plus aguerri devra se donner à fond, alors même que les missions les plus simples recèlent quelques difficultés! Bref, à tous les coups on y trouve son compte et Desert Strikes n'a pas fini de vous surprendre!

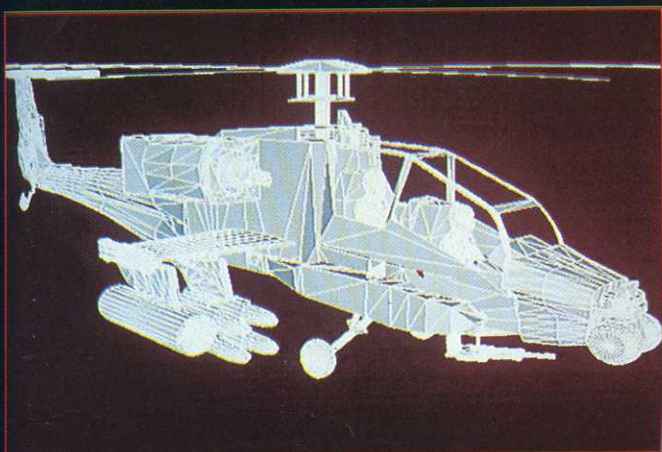


Vous vous trouvez à présent en plein milieu du désert et attention car ça canarde vraiment de PARTOUT !!!





C'est le moment du briefing des pilotes que l'on retrouve avant chacune des vingt-sept missions successives !



DESERT STRIKE
SORTIE PREVUE : DECEMBRE 1993

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
STANDARD : AMIGA
PHOTOS : AMIGA

PREVIEWS

Voilà à quoi ressemble l'incroyable représentation des techniques de coups. Ici, rien n'est laissé au hasard et pour cela, un screen totalement différent apparaît pour mieux symboliser l'instant présent. A chaque technique son screen et vive le perfectionnisme! On voit ici que des tonnes de coups sont possibles, 300000 coups d'envoi sont en mémoire, de quoi satisfaire le plus réactionnaire des joueurs d'échecs!! Ils ont même pensé à mémoriser des coups célèbres. L'icône de contrôle nous montre d'autres applications: vous disposez d'un temps de réflexion et pouvez jouer à distance via un câble de modem. Un mot, un geste et l'ordinateur rappelle instantanément les coups précédents grâce au superviseur que l'on aperçoit ici. Chaque pièce dispose de son propre répertoire de coups! Franchement, je ne vois pas ce qu'ils pourraient faire de plus, c'est tout simplement fa-bu-leux !!!



BATTLE CHE

Battle Chess est devenu maintenant une véritable industrie à lui tout seul en matière de jeu typé, certainement parce qu'il permet à un joueur de haut niveau de se mesurer à l'ordinateur avec des capacités de ripostes incroyables de la part de ce dernier. Tout ceci ajouté aux superbes effets visuels et séquences d'animation de toutes les pièces du jeu d'échecs. Lorsque Battle Chess 200 sortit, de nombreuses personnes ne s'intéressant auparavant pas aux échecs furent séduites par chaque mouvement animé qui "dédramatisait" l'apparente complexité et rudesse de ce jeu, comme c'est le cas pour les mouvements des cavaliers affrontant physiquement d'autres pièces. L'élégance et la grâce témoignées lors des déplacements de la Reine ne pourront, en effet, vous laisser indifférent. Récemment, on a vu se développer une série de jeux d'échecs à difficulté croissante qui, par sa définition, permet tout ce qu'un nouveau soft peut ajouter sur les prévisions de jeu d'un joueur de haut niveau. Battle chess 4000 reprend le thème du précédent jeu avec, en plus, des personnalités différentes et propres à chaque piéce et des séquences d'animation toujours plus humoristiques et fascinantes. L'environnement conceptuel est dans l'espace, avec une grille translucide.. Les piéces ont été complètement animées et modelées en argile et vous verrez que les séquences d'animation sont particuliérement détaillées et bien fournies ! Les véritables nouvelles innovations au soft sont les techniques de trois ou deux dimensions totales (avec une véritable rupture lorsque vous vous déplaçez), 300000 coups d'envoi possibles, ce qui en fait l'un des jeux d'échecs disponibles les plus costauds. La vaste base de données de l'ordinateur permet l'enregistrement de toute technique nouvelle de coups. Hints, un mode de supervisation permet de rappeller instantanément les coups précédents, avant et arrière et, de plus, l'ordinateur permet de vous évaluer; ainsi, il présentera la partie idéale à chaque joueur, qu'il soit débutant ou expert. Vous pouvez changer de côté à chaque tableau et même jouer via un câble de modem. De trés nombreux coups de parties célèbres sont stockés et, dans la mesure ou ce soft est le plus "up to date" du genre dispo, force est de constater qu'il bénéficie des meilleures innovations. Il se peut que vous trouviez que le sérieux du jeu ne concorde pas avec la superbe présentation; cependant, après



L'orbe est apparu dans la partie et cela se voit! Et oui, c'est aussi cela, Battle Chess 4000, une recherche permanente dans la programmation d'éléments de surprise. Allez, avouez, vous avez déja vu plus beau jeu d'échec? Difficile non? Il y a de la magie dans ce soft, mieux que cela, c'est une véritable allégorie à lui tout seul. Cette grosse boule en bas du screen, c'est l'orbe. Il a de grands pouvoirs et est capable de rétrécir les autres pièces au rang de fourmis pour ensuite s'en débarrasser définitivement. Cet élement incroyable s'inscrit parfaitement dans la tradition d'interactivité présentée dans ce soft, je parle, bien sûr, des superbes combats animés lorsque se dispute a prise d'une pièce, qui sont purement et simplement grandioses !!



Admirez un peu la qualité de ce soft : la trois D est parfaite, vous ne trouvez pas? Ici, on a un premier aperçu de ce que peuvent donner des déplacements de pions: superbe, non? L'animation des pièces est totale et l'on hésite vraiment à parler en terme de "pions" tant ceux ci sont superbes. Moi, je dirais qu'il s'agit plutôt de véritables oeuvres d'art. Chaque personnage a son caractéère propre et les couleurs sont saisissantes. Et puis, vous avez vu un peu le background ! Moi, c'est bien simple, je craque!

S 4000

DEREK DELA FUENTE

quelques coups, vous vous apercevez que vous souhaitez continuer le jeu ne serait-ce que pour voir ce que réservent visuellement les nouvelles confrontations de la partie avec les autres pièces !

Le Roi, par exemple, paradera le long de la grille en expédiant toutes les pièces lui faisant obstacle afin d'arriver à la place qu'il souhaite occuper. Dès lors, les pièces adverses rencontreront les expressions faciales particulièrement suggestives du Roi qui brandira alors un pistolet pour les abattre, comme dans un bon vieux western: celles-ci voleront alors en éclat. le fou se déplaçe également de façon très drôle,- et un mystérieux orbe aux grands pouvoirs apparaîtra, capable de rétrécir les autres pièces à la taille de fourmi, avant de s'en débarasser définitivement. La Reine manifestera également son esprit de combattante en crachant et en se servant au maximum de ses ongles. Chaque pièce dispose d'une très large palette de couleurs propres à chaque adversaire. Un bon soft qui prouve que l'on peut s'amuser en jouant à un jeu d'échecs de haut niveau...



BATTLE CHESS 4000	EDITEUR :
SORTIE PREVUE :	ELECTRONIC ARTS/ INTERPLAY
NOVEMBRE/DECEMBRE 1993	STANDARD : PC
	PHOTOS : PC

On découvre ici l'une des nombreuses options disponibles en haut de l'écran. Ici, il s'agit des commandes spéciales qui permettent d'apporter des paramètres un peu plus spécifiques à une partie: l'ordinateur y adapte automatiquement son jeu en fonction du niveau du joueur, ce qui fait de Battle Chess un soft qui ravira experts aussi bien que débutants. Si vous désirez jouer contre la montre ou régler l'heure d'une partie, c'est aussi possible grâce au "set clock" et "set time" affichés à l'écran ! Besoin d'informations? Aucun problème! Utilisez le "show info". Vous pouvez aussi apporter des modifications ou mettre le soft en pause. Battle Chess 4000, tout ce qu'il fait, c'est parfait!!





Une fois encore, on découvre ici le large champ d'application de la barre des icônes se trouvant en haut de l'écran: ici, vous pouvez choisir votre dimension d'évolution, établir vos coordonnées, définir votre prochain déplacement. Il vous est aussi donné la possibilité de vous déplacer rapidement dans l'espace et puis, entre autres, il y a les superbes effets sonores entièrement digitalisés. C'est donc par cette option " view " que vous définirez votre tactique de jeu.

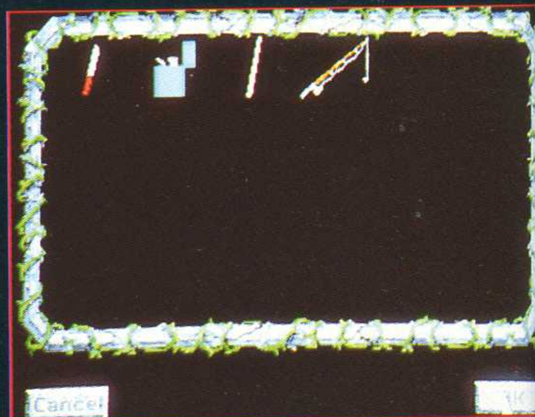


Vous rentrez en contact avec la mystérieuse Maya qui peut vous aider à retrouver votre soeur.

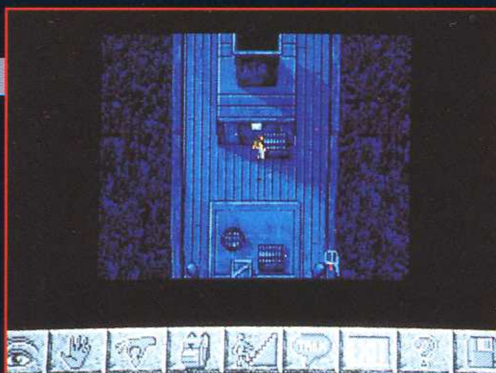
AMAZON : GUA

Ce soft ravira tout aventurier en herbe qui sommeille en vous: attention les yeux, on a ici à faire à un soft de qualité!
Mais trêve d'éloges et plantons plutôt le décor, si vous le voulez bien:
Nous sommes en 1957 et vous incarnez Jason Roberts, un jeune homme plein de ressources possédant une Chevrolet 1953 rouge cerise et qui rêve accessoirement de décrocher un job au Centre de Recherches Alister .
Tout irait pour le mieux dans le meilleur des mondes si sa petite vie tranquille d'étudiant n'était pas dérangée par un évènement de taille: en effet, son frère Allen qui travaille déjà pour l'institut précité a disparu lors d'une expédition amazonienne. Dès qu'il apprend la nouvelle, Jason reçoit un paquet mystérieux. Parmi les objets se trouvant à l'intérieur, Jason découvre une lettre de son frère l'informant qu'il a fait une découverte scientifique révolutionnaire. Mais ce n'est pas tout; la lecture de cette lettre a eu des effets maléfiques sur le pauvre Jason et c'est toute sa chair qui en a pâti. Dans cette lettre, Jason explique à son frère qu'il a grand besoin de son aide et lui demande de le retrouver dans la petite ville brésilienne de Rio Bianco.
Il n'en faut pas plus à Jason pour se décider à filer à la rescousse de son frère. Arrivé à destination, il rencontre une jeune femme nommée Maya qui lui explique qu'elle sait comment le conduire près de lui; notre bon samaritain accepte et suit le guide.
Il leur faut tout d'abord se rendre au village de Tefe; ils embarquent donc à bord d'un bateau à vapeur qui porte le charmant nom de Reine Amazone. A bord de ce fier vaisseau, vous rencontrerez de drôles de personnages; en effet, notre héros s'aperçoit bien vite qu'il voyage avec des marchands d'esclaves, découverte qui lui vaut d'être jeté du navire comme un malpropre, Maya devenant prisonnière. Il vous faudra donc (si vous vous sentez l'âme d'un boyscout) attendre le moment propice afin d'aller la délivrer.

Sur le plan technique, il y a trois niveaux de difficulté, les questionnaires habituels et les icônes de contrôle .
En bas de l'écran, se trouvent les commandes suivantes qui peuvent être lancées soit par la souris, soit en pressant la touche F .
Voici les mots directeurs principaux: si vous souhaitez regarder un personnag[e], cliquez sur LOOK. Vous pouvez aussi cliquer sur MOVE (déplacement), OPEN(ouvrir), GET (prendre), INVENTORY (dresser un inventaire), CLIMB (escalader), TAL[K] (parler) et HELP (aide).
Tout est assisté par souris: utilisez l'icône LOOK, cliquez sur le navire et vous découvrirez qu'il y a de nombreux points chauds. C'est ici que le soft démarre véritablement. Vous vous trouvez au bord d'une rivière face au bateau par une nuit sans lune et, de votre poste, vous pouvez apercevoir une sentinelle faisant les cent pas sur le bateau. Votre mission est d'arriver à monter à bord, mais attention: pas de déplaçements à droite, même pas d'un pouce car vous vous feriez descendre en moins de deux .
Heureusement, le soft dispose d'une option Aide qui vous sera du plus grand secours si vous commençez à patauger un peu, ce qui est tout a fait compréhensible: en utilisant cette option, vous pourrez obtenir des indices mais, comme tout se paye, sachez que cela réduira votre quota de points chaque fois que vous aurez recours à ce mode .
Avant toute chose, il vous faut d'abord traverser la rivière, ce qui n'est pas facile dans la mesure ou celle-ci est infestée de piranhas: que faire dans de pareilles conditions? Je vous le donne en mille: Jetez un coup d'oeil sur votre inventaire, ce qui vous donnera un indice vous permettant de démarrer; si vous êtes observateur et vigilant, ce dont je ne doute pas, vous verrez qu'à certains moments, la sentinelle se trouvant à bord, disparaît; c'est alors à vous de saisir cette opportunité en attrapant un roseau afin de pouvoir investir ce maudit navire. Mais



À l'aide de l'inventaire, vous pouvez sélectionner votre arme, saisir des objets pour préparer votre plan.



Vue en perspective du bateau où votre chère soeur est retenue prisonnière. C'est à vous de jouer!!



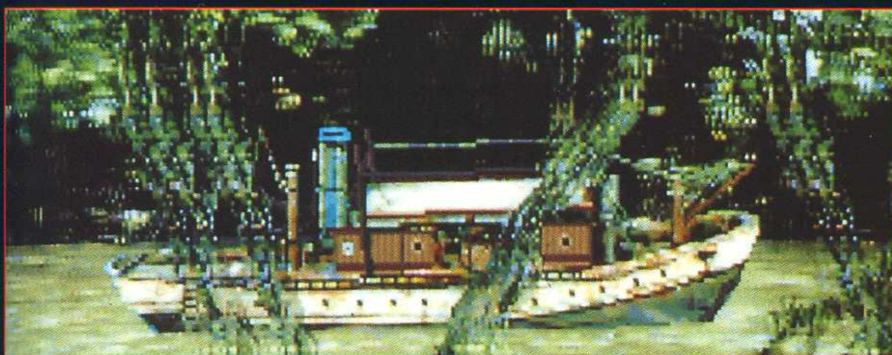
le navire est gardé comme une forteresse et les sentinelles ne vous feront pas de cadeau.....

pas si vite! Il vous reste trois choses à faire avant de monter à bord et ensuite vous devrez affronter le garde . C'est d'ailleurs à ce moment que la présentation du jeu change puisque votre capacité de vue devient identique à celle d'un oiseau, ce qui vous sera très utile car la précision de votre vue sera grandement développée . Vous serez alors en mesure d'observer le pont de façon très précise et saurez ainsi où se trouve le capitaine et surtout où Maya est retenue prisonnière. Méfiez vous du garde qui est constamment en patrouille: cachez vous le vraie plaie mais à l'aide d'un harpon, vous devriez parvenir à vous débarasser de lui. Utilisez également l'interactivité virtuelle entre trois objets: prenez, par exemple, le chiffon (rag), l'essence (oil) et le briquet (lighter) qui vous donneront un authentique petit cocktail molotov, pas négligable du tout.

Ce soft est vraiment le soft d'aventure du moment et force est de constater qu'il a été équitablement réparti entre action pure et dure et réflexion, ce qui est une bonne chose. On y trouve aussi de nombreuses digitalisations de personnages

DIANS OF EDEN

DEREK DELA FUENTE



Les graphismes sont superbes et l'animation fourmille de détails. Rien à redire!

avec des voix synthétisées propres à chacun d'entre eux et des effets de son. Des tas d'angles de caméras vous permettront d'avoir une vision à la fois panoramique et détaillée du soft, des flashbacks explicatifs, des scènes d'action simultanées, des zooms et tout un tas d'autres techniques cinématographiques qui donnent à ce soft une dimension toute particulière, celle d'un film, bien évidemment . Amazon se divise en quatorze "chapitres " , qui se terminent tous dans l'esprit d'un film hollywoodien des années cinquante .Dès que vous aurez chargé le soft, vous serez impressionné par la façon dont les programmeurs ont incorporé d'authentiques images digitalisées, dont certaines sont totalement animées, avec, en plus, le scénario pour donner toute sa mesure à ce soft de grande qualité, répétons le encore . Amazon ne sortira que sur PC avec moniteur SVGA/VGA pour toutes cartes neécessitant trois mega d'espace disquette, ceci pour novembre. Bonne chance, Indys en herbe !!!



Dissimulé au loin, vous pouvez apercevoir le bateau mais les tireurs travaillent de jour comme de nuit! Sachez choisir votre moment mais prudence, please!!!!

plus vite possible dès qu'il approche ou vous serez immédiatement tué s'il vous repère. Aprés avoir réussi dans cette première entreprise, vous n'êtes pas au bout de vos peines puisque vous devrez résoudre de nombreux problèmes afin de retrouver Maya: en effet, vous devrez apprendre à utiliser correctement plusieurs objets et vous verrez que déterminer leur utilisation spécifique est loin d'être évident.

L'utilisation de l'inventaire est tout spécialement importante. Le garde Sam est une

AMAZON : GUARDIANS OF EDEN	
	EDITEUR :
	US GOLD
	STANDARD :
	PC
	PHOTOS : PC

Durant les trois derniers mois et dans deux salons d'informatique, un jeu a titillé la curiosité et l'intérêt à la fois des medias et du public. C'est d'autant plus étrange que ce soft était "planqué" dans un petit recoin du salon et peu de gens ont pu le voir, mais ceux qui ont eu cette chance n'ont pas été déçus du voyage !! Comme quoi, quand le talent y est, la reconnaissance arrive par tous les moyens ! Autant à l'ECTS de Londres qu'au CES de chicago, le mot que l'on se passait était "avez-vous vu cette incroyable simulation d'hélico ?" Dailleurs, après le show de Londres quelques-uns des principaux mags anglais ont dit que la qualité de ce jeu suffisait à elle seule à acheter un Pc !! C'est bien simple, ce jeu est, avec Pro Access Golf, ce qui se fait de mieux techniquement et visuellement sur Pc. Oui, c'est aussi bon que ça !! Cette compa-



Attention les yeux ça décoiffe un maximum!! Hélicoptère Hokum à midi. Ces petites bêtes sont ce qui se font de plus puissant dans le genre, alors surveillez bien vos nombreux indicateurs.

MAXIM
"COMANCH

gnie américaine est actuellement en train de mettre la touche finale à un jeu de chez EA nommé Ultrabots, un soft de science fiction, et on les connait bien depuis leur "Wolfpack", qui est sorti chez Imageworks il y a deux ans. En Europe, le jeu est distribué par Ubi soft exclusivement pour la France et par US GOLD à travers le reste de l'Europe : voici donc ce qui s'annonce d'ores et déja comme la simulation la plus hot de 92. La première fois que vous voyez le jeu, vous avez l'impression de regarder la vidéo d'une super démo tant la qualité du détail et le réalisme sont saisissants. Mais non, vous ne rêvez pas, c'est bien d'une disquette dont il s'agit !! Un super soft, quoi !! Si vous avez déja vu la courte mais impressionnante séquence d'intro de Birds of Prey sur Amiga de chez EA qui prenait à elle seule une disquette entière, eh bien, sachez que c'est un environnement du même style dans lequel vous évoluez à travers les nombreuses missions qui font le jeu. Pas mal, non ? A propos de missions, en voici quelques-unes à commençer par "Incident at Nagar Parkar". Lorsque vous penetrez à l'intérieur de votre cockpit à air conditionné, nous sommes en plein milieu de l'été et jamais vous n'auriez imaginé qu'avec la technologie dont vous disposez à bord, vous puissiez être attaqué aussi fortement par vos ennemis. Nous sommes en 1998 et vous êtes basé au Pakistan. Rien n'a changé avec le temps et les hommes continuent à s'entretuer sans merci !Le Pakistan et l'Inde sont en guerre et l'Inde est en train de préparer un cataclysme nucléaire. Seule solution à ce péril gigantesque : vous et votre hélicoptère Boeing Sikorsky RAM 66 COMANCHE, ap-



Avant de localiser la base militaire secrète qui fait l'objet de votre mission, vous volez à deux cent mille de l'heure au-dessus de paysages extraordinaires.



Les missiles fusent de tous côtés et vous disposez d'une visée de tir particulièrement précise. Et quels graphismes !!!!

pareil à la technologie la plus avançée, dont vous avez un premier aperçu à bord en observant les nombreuses jauges, detecteurs, cadrans et compteurs. Vous disposez à bord non pas d'une mais deux cartes radars : L'une vous donne une carte détaillée et l'autre une vue extérieure de vootre appareil. Dès que le moteurs grondent et que vous décollez, vous êtes saisi par le panorama et ses paysages que l'on jurerait réels. Tout cela ajouté à une puissance de feu diabolique et vous êtes prêt pour cartonner un maximum ! Des tas d'armes sont également à bord : mitrailleuses à répétition, missiles déments etc.. Une voix provenant du haut-parleur vous indique que votre travail de simple reconnaissance s'est maintenant transformé en mission de la plus

Gros plan de l'hélico, pardon de la "bête" !! Cet appareil est une authentique machine de combat qui comprend les équipements les plus perfectionnés. En route !!!

UM
E" OVERKILL

DEREK DELA FUENTE

grande priorité. En regardant autour de vous, vous bénéficiez d'une vue angle par angle de la perspective : pivotez jusqu'aux lucarnes et vous verrez un peu de quoi il retourne p ! La vue est superbe !! (pDans votre admiration n'oubliez pas de rester vigilant). En quelques secondes, vous volez à deux cent mille à l'heure et une fois à cinq cent pieds, vous réalisez alors que vous êtes maintenant au coeur de l'action. D'autres messages viennent à vous, soit par allocution digitalisée ou texte affiché à l'écran. Une base militaire secrète à ete localisée quelque part dans la gorge de Nagar Parkar. Située à droite au sommet d'une bordure, cette base a causé récemment pas mal de problèmes. L'objectif est simple et sans concession : destruction de l'objectif !
Avec un tel arsenal volant à votre disposition, les choses pourraient- elles être plus simples ? Peut-être bien car mis à part quelques compagnons, vous ne disposez d'aucune aide aéroportée, ce dont vous vous aperçeverez bien vite car vous êtes sous le feu de tout un escadron d'appareils ennemis Hokum, l'une des machines de mort les plus efficaces. C'est donc plus qu'une bataille qu'il vous faudra livrer mais une véritable lutte acharnée et sans merci qui ne sera pas de tout repos : En effet, ces appareils sont plus rapides et mieux manoeuvrables. Vous commençez à réaliser que c'est plus qu'une brève mission de destruction de cible qu'il vous faudra remplir. Ajoutez-y les meilleurs armements et tout un tas d'armes aériennes dont disposent vos ennemis et il vous sera certainement difficile de ne pas hurler à la malchance. Cependant, sachez que vos ennemis ont un gros point faible dont vous devez tirer le

Vous pouvez avoir recours à une vue multi- directionnelle puisque tous les angles sont disponibles, il vous suffit de tourner la tête !!



Attention, il y a une véritable armada de missiles qui pointent droit sur vous et la précision de leur guidage n'a d'égal que leur puissance !!!



Les effets visuels de perspective sont diaboliques et le spectacle vaut la peine d'être contemplé.





Grâce à vos differents systémes de detection et autres sondeurs, vous savez toujours exactement où vous mettez les pieds.



Vous évoluez aussi entre de minces couloirs de montagnes ouù vous devrez faire preuve d'un vrai talent de pilote.

Attention à l'apparente impression de sécurité, car vos ennemis sont partout et profitent le plus possible de l'effet de surprise.



MAXIMUM "COMANCHE" OVERKILL

SUITE

meilleur parti : en effet, les appareils ennemis sont maniés par un seul pilote qui doit à la fois naviguer et faire feu, ce qui est un premier point positif pour vous. De plus, votre sondeur est beaucoup plus précis. Voilà ce que vous devez savoir avant de les affronter là-haut. En quelques minutes, vous stationnez en vol derrière une petite butte qui s'avère une excellente cachette dans la gorge. Signalant à votre Apache de réduire d'altitude, opérez une vérification automatique des lieux. Grâce à votre équipement de bord, vous pourrez recueillir de nombreuses informations comme par exemple l'emplacement des lance-missiles invisible à l'oeil nu mais que vos détecteurs n'ont pas manqué de localiser. Vous activez votre visière VCASS et la gorge est synthétiquement générée en un grillage artificiel. Avec une surabondance d'informations, vous trouvez la cible et tirez. Continuez, rien en vue, alors FEU A VOLONTE !

Indiquant à votre Apache de diminuer son altitude, vous évoluez rapidement au-dessus de la surface de l'eau pour voler avec plus de sécurité, cela s'avérant vital dans certains cas.



Mission finale : il ne s'agit que de l'une des missions. Les objectifs et équipements sont similaires à beaucoup d'autres jeux du même genre. Non, ce qui en fait un soft remarquable, c'est la présentation et la vitesse de ceux-ci : tout est si beau et si rapide que l'on a envie de s'asseoir rien que pour admirer le paysage. Vous pouvez également aller au menu se trouvant en haut de l'écran afin d'apporter de virtuelles modifications. Voici une liste et de brefs scénarii venant de Nova Logic résumant les spécificités de soft : " graphismes cinq cent fois plus détaillés, pilotez l'ultime hélico d'attaque du 21ème siècle. Une vitesse sans précédent, des animations cinématiques et une action à couper le souffle encore jamais expérimentée dans le monde de la micro. Piquez à partir de montagnes et foncez à travers les canyons dans la seule simulation qui vous permet de voler sous tous les angles sur un terrain authentique à la vitesse de l'éclair. Des graphismes fabuleux et un pilotage en temps réel à partir de véritables données de cartes. Un contrôle hyper rapide de votre hélicoptère. De simples applications pour les débutants. Multi moniteurs de vol, plusieurs canaux de sons digitaux , manuel simple d'accès ".
Bref, ce jeu, ou peut-être devrions-nous dire cette expérience, tournera sur 386 mais le meilleur rendement est sur 486 et nécessitera quatre megas de RAM. Le joystick et la soundcard sont conseillés. Il se peut que tout cela vous semble trop beau pour être vrai, mais c'est authentique !!! Fans de softs de simulation, vous allez être comblés !!

MAXIMUM "COMANCHE" OVERKILL
SORTIE PREVUE : NOVEMBRE /DECEMBRE

EDITEUR :
NOVA LOGIC
STANDARD :
PC
PHOTOS : PC

CODE MASTER

DEREK DELA FUENTE

La compagnie qui édite des softs aussi attrayants que peu chers est en voie de sortir un jeu assez cher pour Novembre. Durant les quatre dernières années et probablement encore pour longtemps, chaque Codemaster s'est installé dans les charts, et cela qu'il s'agisse de versions huit ou seize bits. Ils ont su trouver une juste mesure entre présentation et amusement. D'ailleurs, ils sont les premiers à reconnaître que leurs programmes ne sont pas d'une qualité graphique et intellectuelle d'une profondeur insondable, mais que voulez-vous, on ne change pas une équipe qui gagne !!

CRYSTAL KINGDOM DIZZY

SORTIE PREVUE : NOVEMBRE • STANDARDS : AMIGA - ST • PHOTOS : AMIGA

Dizzy est probablement l'un des personnages les plus célèbres et appréciés des codemasters et cette fois il revient pour quatre nouvelles aventures en un jeu. Il y a encore plus d'interaction entre les centaines d'objets apparaissant, une Intelligence Artificielle encore plus grande mais cela n'en fait pour rien un soft facile. Vous devez vous charger de diriger Dizzy tout au long de sa quête, celui-ci devant sauver sa terre natale d'une terrible malédiction. En effet, le Royaume de Crystal est en train de se désintégrer progressivement du fait que le trésor du Prophète Zeffar empêchant la malédiction a été volé. Si tous les trésors disparaissent, le royaume sera plongé dans une obscurité totale . Dizzy doit donc se lancer dans un long voyage plein de rebondissements afin de retrouver les trésors de Zeffar qui sont une couronne, une épée et un calice de crystal. Les aventures se développeront sur quatre terrains bourrés de styles de jeu différents, de défis et de sous- parties. Les quatre terres sont le Yolkfolk Village, le vaisseau pirate du Capitaine Blackheart, une île déserte et enfin le Royaume de Crystal. Grâce au système de mot de passe, chaque tableau peut être joué séparément.



Pour retrouver le trésor de Zeffar, n'ayez pas peur d'user vos semelles ! De toute façon, c'est un voyage attrayant : les screens sont agréables vous ne trouvez pas ?



Vous voici dans l'une des nombreuses sous parties que developpe ce soft. Préparez vous, il y en a un paquet ! En plus, vous reçevez des messages pas toujours sympatiques comme on le voit ici.

SLICKS

SORTIE PREVUE : NOVEMBRE • STANDARD : AMIGA • PHOTOS : AMIGA

Les Codemasters sont réputés pour leur très grand catalogue de simulations. Nous avons déja eu la voiture, le vélo, le camion, bref, toutes les simulations manuelles ou propulsées qui sont vraiment de l'arcade. Slick est un autre jeu de course où la voiture à l'air très petite mais où le jeu en lui-même est GRAND. En mode deux joueurs, vous pouvez défier un ami en jouant simultanément afin de savoir qui est le plus rapide sur quatre roues . Lançez vous donc sur les routes qui sont au nombre de six, des plus grands circuits de course: Phoenix, Monaco, Monza, Silverstone , etc. Apprenez à bien connaître la route et à savoir où se trouvent les passages difficiles. Vous devez remporter une série de victoires et plus vous assurerez, plus votre voiture sera performante. Le jeu est une conversion du très acclamé jeu NES pour la même compagnie. L'objectif est de gagner à tout prix et vous pouvez pousser d'autres concurrents hors de la route, vous serez même récompensé pour cela ! Si vous désirez vous amuser sans trop vous prendre la tête, alors ce soft est pour vous.

Certains virages sont particulièrement difficiles à négocier; apprenez alors parfaitement où ils se trouvent.



SHADOW OF THE

Fais ta prière!



EAST



Première console portable 16 bits au graphisme époustouflant, entourée de la plus grande logithèque, la LYNX a été élue «meilleure console portable couleur rapport qualité/prix» par Réponse à tout et Science et Vie High Tech.

50 SUPER JEUX DISPONIBLES. EN COULEUR ET EN STEREO!

APB	AWESOME GOLF
BILL AND TED'S	BLOCK OUT
BLUE LIGHTNING	BATMAN RETURN
CHESS CHALLENGE	CALIFORNIA GAMES (4 jeux)
CHECKERED FLAG	CHIP'S CHALLENGE
CRYSTAL MINES II	ELECTROCOP
GATES OF ZENDOCON	GAUNTLET
HARD DRIVIN	ISHIDO
KLAX	MS. PAC MAN
NINJA GAIDEN	PAC LAND
PAPER BOY	RAMPAGE
ROAD BLASTERS	ROBO-SQUASH
ROBOTRON 2084	RYGAR
SCRAPYARD DOG	SHANGAI
SLIME WORLD	STUN RUNNER
SUPER SKWEEK	TOURNAMENT CYBERBALL
TURBO SUB	TOKI
VICKING CHILD	WARBIRDS
XENOPHOBE	XYBOTS
ZARLOR MERCENARY	jeux à partir de 250 F TTC

NOUVEAUTES

BASKET BRAWL	CASINO
HOCKEY	HYDRA
KUNG FOOD	RAMPART
STEEL TALONS	SHADOW OF THE BEAST

BIENTOT SUR VOS ECRANS

BASEBALL HEROES – CABAL – DIRTY LARRY RENEGADE
DRACULA – GEO DUEL – HYPERDROME – LEMMINGS
NFL FOOTBALL – PINBALL JAM – PIT FIGHTER – RAIDEN
SPACE WAR – STRIDER – VINDICATORS – VOLLEYBALL
DEAMON'S GATE – NINJA GAIDEN 3 – ROLLING THUNDER
WORLD CLASS SOCCER – EYE OF THE BEHOLDER
SUPER ASTEROIDS – DINO OLYMPICS – BLOOD & GUTS
ROAD RIOT 4WD – 720 – NINJA NERD...

DES ACCESSOIRES POUR BICHONNER VOTRE LYNX

Câble Comlynx, pochette, attaché-case, adaptateur de voiture, pare-soleil, pack batteries.

Prix généralement constatés au 01/07/92.



OFFRE SPECIALE

A l'occasion de la sortie de l'extraordinaire jeu Lynx
BATMAN RETURNS.

le PACK BATMAN



La console Lynx + la cartouche Batman + le cable Comlynx + 6 piles + la pochette
L'ENSEMBLE SEULEMENT

990F TTC

A CE PRIX-LA, QUI VA ENCORE JOUER EN NOIR & BLANC?

ATARI

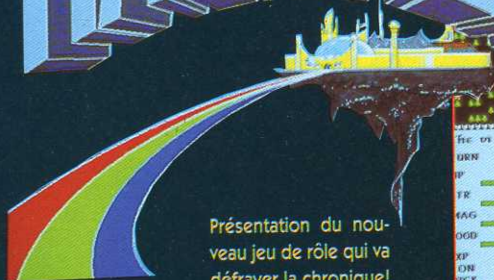
INFORMATIONS LYNX : 3615 ATARI

ATARI FRANCE - 79, avenue Louis Roche - 92230 Gennevilliers
Informations: 3615 ATARI

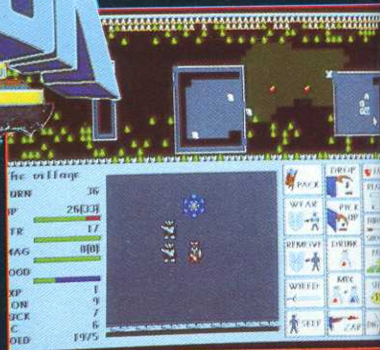
Les noms de produits cités dans ce document correspondent à des marques déposées par leurs propriétaires respectifs.

RAGNAROK

Ce soft PC est sorti aux Etats-Unis sous le titre de Ragnorok et il a subi de multiples transformations : Il sortira chez nous en français autour de novembre. La première impression au vu de ce jeu consiste généralement à trouver les graphismes atroces, d'une technique de programmation obsolète, vieille de quatre ans, où les personnages sont représentés par de petits points et les bâtiments et autres décors divers par d'indéfinissables lignes. Il faut néanmoins préciser que ce soft s'adresse aux véritables spécialistes de jeux de rôle (qui sont nombreux on le sait !). D'ailleurs, ce soft à déjà été chroniqué par des mags US de grande qualité qui ont déclaré que "Les fans se réjouiront de cette découverte fabuleuse, faite pour récompenser ceux qui se plongeront dans la mythologie du monde présenté."



Présentation du nouveau jeu de rôle qui va défrayer la chronique! Ragnorok est là !

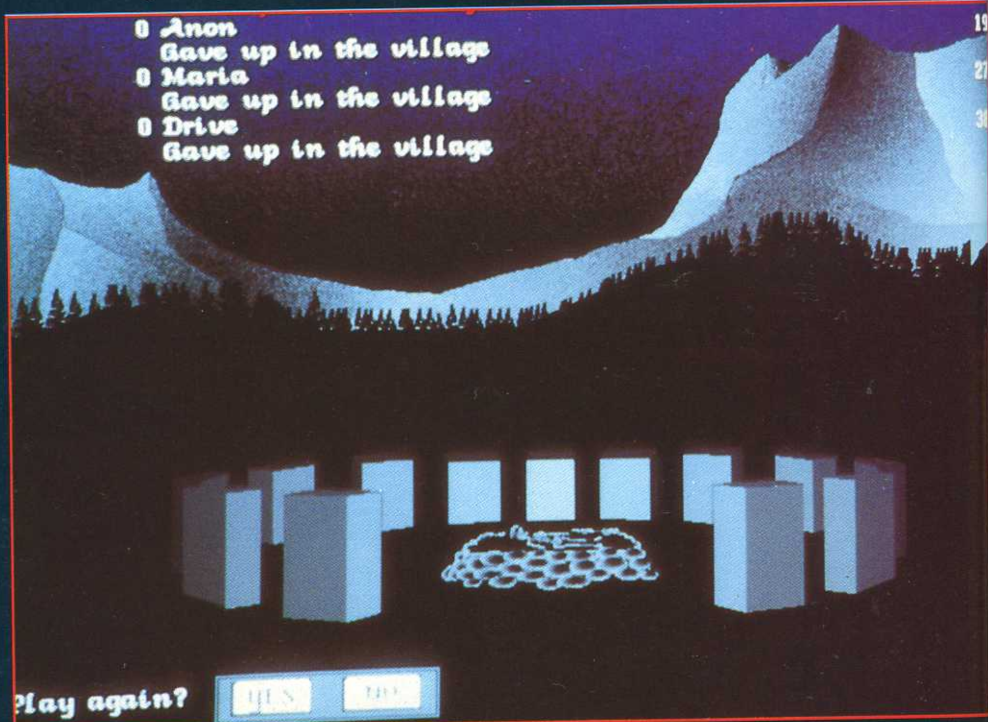


Le catalogue des options proposées est aussi puissant que le jeu et ce n'est pas pour nous déplaire !!

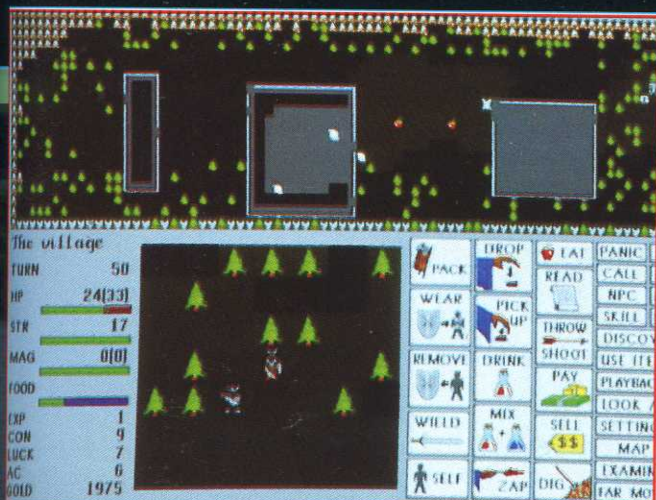
VALHA
REALM OF THE DEA

Autre commentaire de leur part : "Valhalla laisse la nette impression qu'il pourrait bien devenir sur PC ce que Dungeon Masters est sur Amiga." Les joueurs de jeux de rôle (style Donjeons et Dragons) trouveront certainement que ce soft est ce qui se fait de mieux dans le genre. Il a aussi été dit que les graphismes étaient secondaires et que l'essentiel était de développer une véritable réflexion personnelle.Voici donc de quoi il retourne : Valhalla, Royaume des Héros norvegiens morts est le lieu d'une fête où l'on attend qu'Heimdall les rappelle à Ragnerok (la bataille finale entre le bien et le Mal) de façon à ce que le destin du monde soit enfin définitivement établi.Malheureusement, les Dieux de la sagesse ont été rendus invalides par les desseins maléfiques de Sortr et de ses hordes des ténèbres.Ses 999 disciples et le Ragnorok sont en route et ils ne chôment pas ! Seule solution: que Thor, Freyr et Odin récupèrent leurs armes. Balder devra libérer son âme d'Hela (la Deesse du monde souterrain), Tyr combattra d'une seule main et Heimdall disposera de sa corne Gjall (avec laquelle il avertira les Dieux de l'approche de Ragnorok). Bref, l'avenir semble

Vous avez la possibilité d'évoluer dans toutes les directions grâce à l'icine de déplacement qui vous laisse le choix entre plusieurs destinations toujours plus féeriques !






Les graphismes ne cassent pas des briques mais ils restent tout de même honnêtes et puis le scénario est tellement bon !!!


Vous pouvez constamment vous procurer des vivres ainsi que des armes et autres équipements en tout genre et une carte fabuleuse est là pour vous indiquer les localisations des endroits que vous recherchez .

ALLA

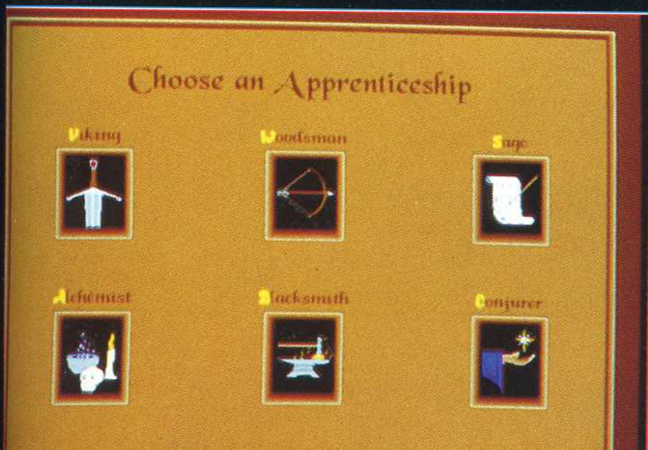


NORSE HERO'S

DEREK DELA FUENTE

se présenter assez mal. C'est là que vous intervenez : votre but dans la vie est de devenir un héros capable de sauver Valhalla en prenant part à la bataille finale. Pour réaliser cela, vous devez aider les Dieux de façon à ce qu'ils n'entrent pas dans Ragnorok avec un désavantage. Armes au poing, vous pénétrez au coeur d'une aventure épique où vous devez sauver le monde.
Ceci est le dernier soft en date de chez Internecine. Il s'agit bel et bien d'un super jeu de rôle,l'un des plus déments auquel il vous a éte donné de jouer et, bien qu'il ne ressemble à rien de particulier, les graphismes sont clairs et fonctionnels. Il y a de la magie, de la dextérité, des armes, des hordes d'ennemis à exterminer, une super carte, des tas de personnages et bien plus encore : vous ne pourrez passer à côté de ce soft génial.

Choisissez votre philosophie de jeu !! Le choix est prolifique.





Admirez un peu votre feuille de route. Toujours d'un métaphorisme assez agréable et bien dans le ton du jeu. Préparez-vous car il y a pas mal de chemin à parcourir

VALHALLA, REALM OF THE DEAD NORSE HERO'S	
SORTIE PREVUE : NOVEMBRE	EDITEUR : INTERNICINE
	STANDARD : PC
	PHOTOS : PC

Nouveau périple pour vous , cette fois-ci dans les souterrains. Pensez à consulter votre trouillomètre qui se trouve au bas de l'écran. C'est aussi cela, Frankenstein, des tas d'options .



Vous voici maintenant au coeur de l'étrange Forêt noirepour y rassembler, comme toujours, un materiel spécifique . Frankenstein vous en sera très reconnaissant !



ZEPPE

FRANKENSTEIN

STANDARDS : AMIGA - ST
PHOTOS : PC

Frankenstein est un soft qui vous fait voir du pays, c'est incontestable. Vous êtes Egor et vous devez rassembler un materiel specifique qui vous permettra de ramener le monstre a la vie . Pas de panique! Vous n'êtes pas tout seul puisque vous trouverez en la personne du Baron un informateur précieux . En effet, celui-ci vous révèlera chaque objet nécessaire à la poursuite de votre quête, et ceci dès le début de votre périple. Vous pourrez de surcroît visualiser ces différents articles puisque ceux-ci sont representés sous forme d'icônes dans le tableau des objets à se procurer qui se trouve en bas de l'écran. On vous disait dès le début que ce soft vous transformerait en véritables globe trotters et on ne vous avait pas menti, jugez vous même: les nombreux lieux à découvrir incluent : la Tour, les souterrains ,le village local, le château du baron Frankenstein , la forêt noire, le cimetière, la morgue, l'hôpital, etc.. Beaucoup de route donc au programme de ce soft. Il convient néanmoins de vous prévenir qu'Egor étant loin d'Etre brave, (courageux mais pas temeraire!) il lui sera d'autant plus difficile de récolter des membres humains frais. Egor démarre dans une humeur trés calme mais au fil du jeu, lorsqu'il s'agit de faire face aux fantômes, crânes, chauve-souris, gardiens fous, poivrots, infirmières et autres psychopathes, c'est une autre affaire et l'humeur de notre héros vire carrément au rouge! Ceci, vous pourrez le constater en jetant un coup d'oeil au "frightometer" (trouillomètre) visualisable à l'écran. Si jamais Egor se fait une frayeur, il entrera dans une panique aveugle: Dans ce cas, laissez tomber ce qu'il transporte et filez retrouver le baron en quatrième vitesse. Cela lui fera egalement perdre une vie. Sachez donc dans cette optique que le seul moyen de lui calmer les nerfs est de mettre une fille sur son parcours mais sachez dès à présent que la trouver ne sera pas chose facile dans la mesure où il y a dans ce soft bien plus d'adversaires maléfiques que de gens de confiance. Un tableau du temps place Egor en face de l'horloge et informe le joueur du temps qui lui reste pour achever sa mission : à l'aide d'une experte manipulation du joystick, il sera alors en mesure de sauter, ramper et ainsi atteindre de nombreux espaces confinés. En somme, un soft qui bouge beaucoup mais où la méfiance devra être de rigeur. A jouer avec la lumière allumée !!

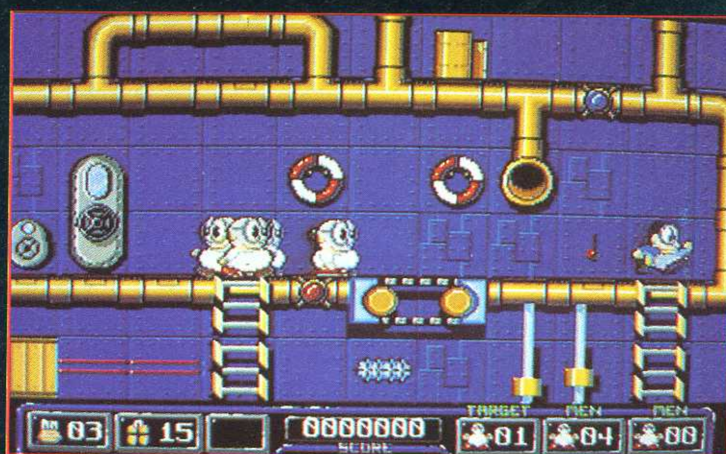


Il y a des tas de lieux à visiter dans ce soft. En voici un, il s'agit du château du Baron Frankenstein où vous avez déja fort à faire avec les fantômes .

SINK OR SWIM

STANDARDS : AMIGA - ST
PHOTOS : AMIGA

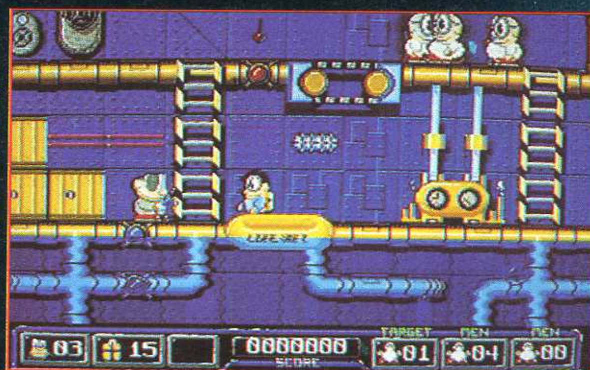
Voici exactement ce que Zeppelin comprend par la notion de "soft casse-têtes". Ce n'est pas le jeu en lui-même mais son concept, qui comprend un peu plus de cent tableaux et authentiques casse-têtes humains d'arcade, qui se révèle le plus impressionnant. A l'écran, apparaissent de nombreux Eisteins (passagers) et le héros devra sauver un certain nombre d'entre eux pour chaque tableau soit avant la fin du temps imparti, soit avant l'arrivée d'un évènement imprévu tuant tout le monde. Le soft démarre àa bord d'un navire en plein naufrage et chaque tableau comprend de nombreux screens qui ont chacun un



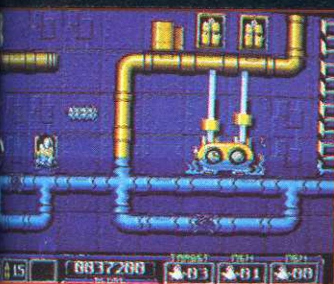
De l'arcade de haute facture!! Ici, vous êtes à bord d'un navire où il vous faut secourir les passagers un par un en leur procurant des gilets de sauvetage. C'est le tout début du soft.

LIN

DEREK DELA FUENTE



Grimper aux échelles est un art dans lequel vous devrez passer maître tant les plates-formes sont nombreuses!



Pour libérer les gilets de sauvetage, brisez la glace!

problème spécifique devant être résolu. L'un de ceux-ci, particulierement complexe et crucial, sera de secourir un passager a la fois en lui procurant un gilet de sauvetage : bien que l'objectif apparaisse comme clair, savoir comment l'atteindre est une autre affaire ! Déplacer les rampes à l'aide du joystick en les renversant ne résout que la moitié du problème, mais si vous observez les murs, vous vous apercevez que des gilets de sauvetage apparaissent. En fait, ceci peut sembler très simple mais à un tableau supérieur, vous devrez faire face aux éléments naturels puisque l'eau aura tôt fait de vous submerger pendant que vous devrez simultanément retrouver d'autres objets importants. Il y a dans ce soft des techniques intéressantes auxquelles vous devrez avoir recours afin de ne pas sombrer! Grimper aux echelles et utiliser quelques bombes ne constituent que deux des nombreuses techniques à retenir. Seulement, il ya les explosions répétées et les cloisons bloquées avec lesquelles il faut compter. Il y a heuresement de nombreux flotteurs dans les parages qui vous seront très utiles pour secourir les naufragés. Pour cela, brisez la glace et la gravité fera le reste. Le niveau de Power est un autre problème que vous rencontrerez dans des tableaux supérieurs mais sachez que vous serez averti par un signal avant l'extinction des feux vous obligeant à évoluer dans l'obscurité . Grâce aux chaînes, vous pourrez vous balancer et ainsi atteindre des coins normalement inaccessibles . Les possibilités de déplacement sont assez sympatiques : le contrôle se fait par joystick et barre espace . Au bas de l'écran votre tableau de menu vous aidera à rester informé avec, en plus, une grande variété d'objets très utiles ainsi que des timers

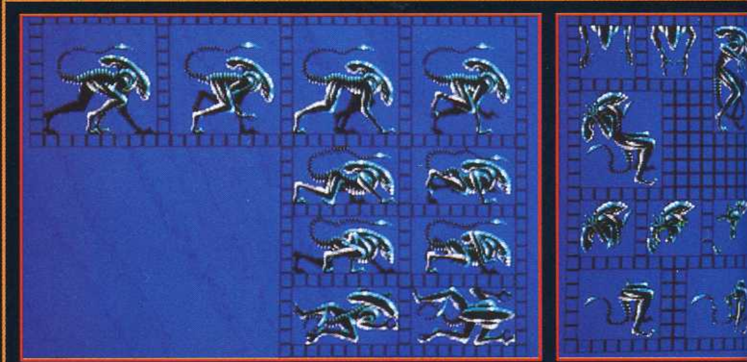
Un soft incroyablement diffus et plein de qualités. Pas le temps de s'ennuyer ni de poser le joystick! Coup d'essai, coup de maître!!

Vous évoluez à l'intérieur de véritables casse- têtes répartis sur un peu plus de cent tableaux différents!





Toujours plus loin, toujours plus de tableaux , toujours plus de casse-tête mais... toujours plus fun!!!



■ Si vous avez vu le film du même nom qui est sorti récemment sur nos écrans, il se peut que vous redoutiez un peu de trouver en Alien 3 un soft assez barbant, tant le film reposait moins sur l'action que ses deux prédécesseurs. Rassurez vous, c'est tout le contraire dans ce jeu où vous n'aurez pas une seule seconde de répit. Le soft à été réalisé par les gens de chez Probe qui ont également développé la version console, qui est exactement la même. Le succès des Aliens, et particulièrement du premier, reposait sur l'anticipation et la constante crainte de rencontrer à bord du Nostromo cette charmante petite créature. Dans le cas d'Alien 3, les choses sont un petit peu différentes puisque il y a tellement d'Aliens, que vous vous attendrez à en rencontrer à chaque instant. Le soft s'est inspiré des idées principales du film mais en apportant ses propres dynamismes de jeu, ce qui se révèle une complémentarité essentielle à la réussite du soft. On y retrouve les frissons et thèmes sonores qui font le film, afin de bien vous mettre dans l'ambiance.

Basiquement parlant le jeu consiste à rechercher et à tuer. Il développe 6 types de scrolling et c'est un soft d'action. Le scénario de l'histoire est le suivant: A bord du vaisseau spatial Sulaco, se trouve Ripley qui est la star du film (Sigourney Weaver, à

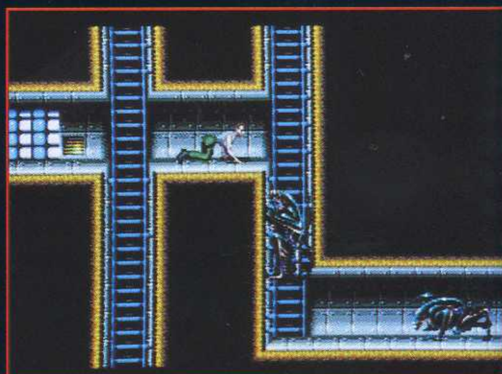
ALIEN



C'est le tout début du jeu, et la malheureuse Ripley vient de faire un atterrissage forcé sur une étrange planète . La digitalisation de la belle Sigourney semblait aller de soi et c'est chose faite!

qui il n'arrive que des catastrophes) . Celui-ci s'écrase sur la planète Fiorina 161 qui est en fait une prison pour détenus, particulièrement dangereux, où ces derniers s'occupent de la maintenance générale. Deux superviseurs sont chargés de surveiller toute cette racaille, puisque Ripley se trouve être la seule femme de la planète. Vous imaginez un peu le tableau?

Clemens, l'officier médical est responsable de la sécurité de la charmante Ripley. A son réveil, celle-ci redoute qu'un alien l'ait suivi jusqu'ici. Au début, elle tente d'alarmer les autres du danger mais ceux ci ne la prennent pas au sérieux, jusqu'à ce que les faits parlent d'eux mêmes . Seul problème: La "Compagnie " a investi des millions de dollars dans la recherche, et voudrait bien récupérer un de ces aliens afin de pouvoir se livrer à des expériences, ce que Ripley refuse catégoriquement. Elle est donc chargée de son plus grand défi: Elle doit secourir les prisonniers de l'alien, trouver et détruire tous les envahisseurs, avant que la Compagnie n' atteigne la planète. Le jeu est construit autour de cinq tableaux, développant

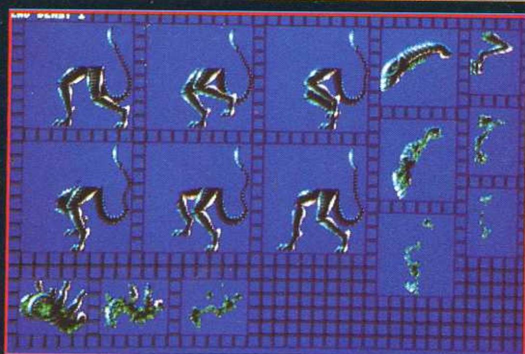
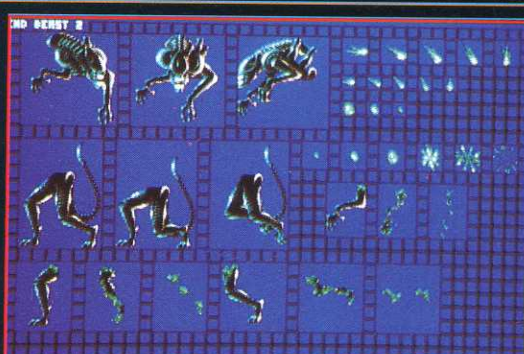


Voila où il vous faudra passer une bonne partie de votre temps: Les grilles de ventilation et tunnels, que les aliens utilisent pour se déplacer à une vitesse diabolique. La chasse est ouverte. Mais qui chasse qui?

chacun quatre stages. Le décor est planté autour d'une sombre et sinistre carcasse spatiale avec des tas de corridors ,dont beaucoup sont fermés et disposent d'échelles. Le but est simple, vous devez retrouver et secourir les nombreuses victimes de l'alien qui, on le comprend, ne sont pas en état de se déplacer. Seulement il y a tellement d'aliens qui rôdent autour et qui se déplacent à une telle vitesse, qu'avant de pouvoir dire ouf, vous vous retrouverez hors service .

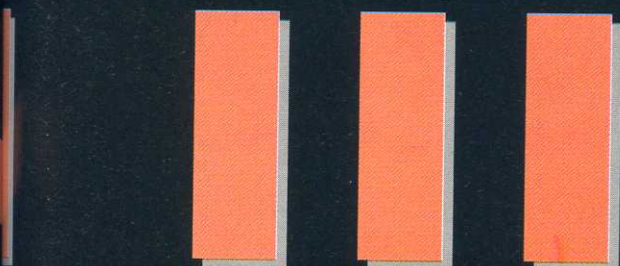
Heureusement pour vous, vous disposez d'un certain quota d'énergie et avant de mourir, il vous faudra vous faire toucher plusieurs fois. Pour arranger les choses, il se trouve que les aliens sont extrêmement rapides et peuvent se dissimuler très facilement, ce qui fait que vous ne savez jamais, si vous devez vous préparer à une rude bataille ou non.

Vous avez à vôtre disposition un véritable arsenal d'armes et vous pourrez en récupérer des tas d'autres au fil de votre chasse à l'intérieur de ce gigantesque dé

Rien ne nous sera épargné et vous pourrez observer ces bestioles bourrées d'acide sous toutes les coutures. Attention il y a plusieurs sortes d'aliens mais vous le saurez bien assez tôt.

dale de couloirs: un lance grenades, une mitraillette, des grenades et des lance flammes. Toutes ces armes provoquent des effets dévastateurs sur les aliens, mais elles ne peuvent être utilisées que durant un temps limité . Vous devrez faire preuve de stratégie en utilisant les commandes et une petite boîte de façon à recourir à chaque arme au moment opportun sans les gaspiller. La mitraillette est assez rudimentaire mais se révèle efficace grâce à son tir à répétition très rapide.



DEREK DELA FUENTE

Il faudra cependant tirer pas mal de fois avant de tuer un alien. Le lance flammes est quant à lui, une véritable petite merveille qui réduira vos adversaires à l'état de cendres. Hélas, il y a de nombreuses formes d'aliens et cette arme ne fonctionnera que sur certains d'entre eux. Le lance grenades est l'arme la plus puissante et il cause pas mal de dommages. Pour l'utiliser le plus efficacement possible, il vous sera requis beaucoup d'habileté. Enfin, les simples grenades manuelles peuvent être lâchées dans les trous et jetées dans les coins, vous assurant ainsi sécurité lorsque l'alien approche. Elles sont à retardement et c'est la raison pour laquelle vous devez filer sans attendre dès que vous les avez enclenchées .
Il y a deux aliens à affronter, tous deux sont des mêmes créatures mais l'un est partiellement développé, alors que l'autre à déjà atteint son stade adulte.
Ils ont des mouvements très rapides, mais le plus petit des deux, peut se cacher encore plus aisément et vous attaquer au moment où vous vous y attendez le moins.
A l'écran vous aurez un timer pour chaque stage, la boîte des armes, le score de vos ennemis ainsi que le nombre de prisonniers restant à délivrer. Il y a constamment des tas d'objets à récupérer (munitions et trousses de secours), mais ce n'est pas toujours facile de les récupérer lorsqu'un alien surgit juste à ce moment là.
Il y a aussi une grande partie d'exploration dans le jeu: vous pourrez facilement repérer des prisonniers, mais pour les secourir il vous faudra sauter par dessus des plates-formes mobiles, escalader des échelles et sauter sur des tapis roulants. Chaque tableau développe ses propres problèmes mais on retrouve toujours comme dénominateur commun, un élément de claustrophobie et vous devez faire face à chaque instant à l'heure qui tourne et à un ennemi qui se révèle très intelligent. Un screen radar vous procurera un avantage pour visualiser les différents niveaux de plates-formes à l'intérieur de chaque stage, mais avant cela, vous devrez trouver des piles pour l'activer, et ceci toujours à l'intérieur de labyrinthes très complexes. Il y a également des applications très rusées dans ce soft, comme par exemple, le cas des prisonniers: Lorsque l'un d'eux est tout prés de vous, vous êtes tenté d'aller à son secours alors que tactiquement, il est possible que ce ne soit pas la bonne technique d'approche. En évoluant de tableau en tableau, vous devez constamment examiner chaque grille de ventilation, ramper dans des tunnels, vérifier chaque caverne. Vous n'avez jamais une seconde à vous. La version Amiga devrait nous arriver aux alentours de novembre sur une palette de seize couleurs. Sans répit, ce soft !!!



Face à ces charmantes créatures vous disposez d'une puissance de feu redoutable qui s'acquiert au fil du jeu.



Vous évoluez sur six types de scrolling de type plate-forme, et la part d'exploration est primordiale.

ALIEN III
SORTIE PREVUE : NOVEMBRE

EDITEUR :
ACCLAIM
STANDARD :
AMIGA
PHOTOS : AMIGA

Ca y est c'est officiel. Mindscape a obtenu les droits d'utilisation du personnage de Nintendo, mondialement renommé, Mario dans une série de programmes d'"Edutainment ", c'est à dire Education + (Entertainment autrement dit en vf); Cela donne des softs à vocation éducative qui bénéficient des meilleurs atouts et spécificités de certains jeux.
Dans le cas de ce soft ,sachez qu'il se base principalement sur l'aventure et la solution d'énigmes, alors que la partie éducative s'apprend au fil du jeu.
En effet le programme est à classer au rayon aventure avec certains côtés d'arcade .
Si vous êtes un peu futé, le jeu sera certainement un petit peu plus facile pour vous, dans la mesure où vous devez répondre à des questions et plus vous répondez correctement, plus vous avancerez à l'intérieur de ce soft très attrayant .
On se prend vite au jeu, vous aurez tout loisir de vous en apercevoir!
La partie la plus éducative se découvre lorsque vous ne savez pas répondre à une question (il y en a peu qui soient d'une complexité insurmontable!).



La carte dont vous disposez est superbe et extrêmement bien fournie, et elle s'avère être pour vous un indispensable outil de travail.

MARIO IN THE SEV

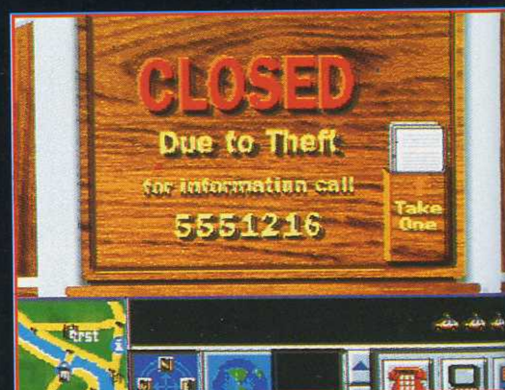
Dans ce cas, vous aurez la possibilité de découvrir la réponse en parlant et en interagissant, avec tout un tas de personnages présents dans le jeu que vous rencontrerez au cours de vos voyages autour du monde .
L'histoire du jeu: Bowser et les Koopas, les plus grands ennemis de Mario, ont décidé de reprendre leurs activités criminelles et ils sont passés du Mario World au Real World .

Bowser a de grands projets pour dominer la Terre, en dérobant certains de objets les plus célèbres du monde, et en en faisant porter la responsabilit à Mario.
Mario doit donc à tout prix faire échouer les plans diaboliques de Bowser e stopper les Koopas qui sont en train de faire tourner le monde en bourriqu Bowser a construit un dispositif de transportation hyper rapide qui se nomme "les Portails ". Chaque portail (il s'agit de portes) relie so château à une destination célèbre dans le monde, et les Koo pas utilisent constamment ces portes pour aller chercher le



Dans sa quête, Mario devra résoudre des énigmes et il peut être aidé par les promeneurs présents dans les quatre coins du monde où notre (ex) plombier se rend. L'animation est excellente...

Voici donc la raison d'être de Mario dans cette nouvelle aventure doit retrouver et ramener de célèbres articles qui ont êtes dérob par Bowser et son team crimin





Vous voyagez aux quatre coins du globe et disposez d'icônes très détaillés dont vous ne devrez rien ignorer afin d'avancer dans le soft.

fameux objets et les ramener à vitesse grand V. La mission de Mario consiste à se glisser furtivement dans ces portails pour aller confisquer tous les objets qui ont étés dérobés . Seulement il se trouve que cela n'est pas aussi simple qu'il n' y paraît! Le côté éducatif repose alors de plus en plus sur le développement de vôtre intuition personnelle, par exemple: si vous vous rendez en France vous devrez trouver le tableau de la Joconde.
La plupart des gens savent qu'il se trouve au Louvre de Paris et c'est là qu'il doit être ramené. Si vous ignorez cela, alors vous pourrez rapidement le découvrir en vous renseignant auprès des gens qui se promènent dans la ville . Vous démarrez le jeu en face des portes et vous pouvez en utiliser une de votre choix, les autres étant destinées à des tableaux supérieurs.



Pour identifier un objet et sa provenance, ce qui n'est pas toujours aussi simple, vous pouvez obtenir des renseignements en résolvant des énigmes, et en utilisant les nombreuses cabines téléphoniques.

PORTALS OF PERIL

DEREK DELA FUENTE



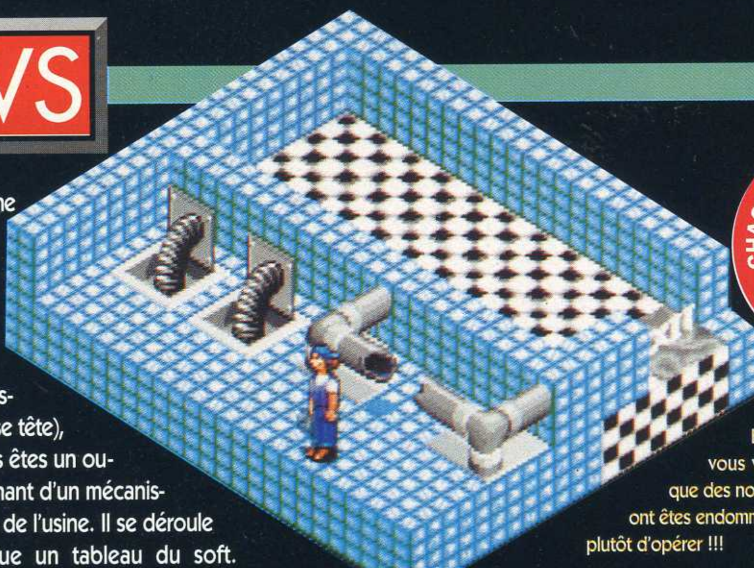
Une statue très célèbre a été volée et c'est à vous de la ramener en Grèce en utilisant les portails de téléportation qui font la joie des ignobles Koopas.

Vous disposez aussi d'une large série d'icônes situés au dessous de la surface de jeu, et en utilisant l'icône World (monde), vous pouvez obtenir de précieuses informations.
Une fois arrivé à une destination, vous pouvez alors vous déplacer sur l'icône Map (carte) où vous remarquerez des points noirs.
Ils représentent les objets volés. Grâce à une voiture (son utilisation est limitée), vous pourrez rapidement vous rendre sur les lieux du délit, ou y aller à pied. Une fois sur place, il se peut que vous trouviez un objet. Il n'est pas certain que vous parveniez à découvrir ce que c'est, ou encore sa provenance. Il vous faudra trouver une personne capable de vous aider .
Tout autour de la large surface de jeu de chaque tableau sont éparpillées des cabines téléphoniques et vous pourrez obtenir un numéro de téléphone en ayant un peu de jugeote et en résolvant des énigmes .
Vous pourrez donc appeler à ce numéro et vous entretenir avec une personne qui vous fournira des indices supplémentaires. L'une de ces énigmes mystérieuses est une épée qui vient de Grèce et doit être ramenée au Panthéon . On trouve des tas de séquences d'arcade dans ce jeu. Vous devrez trouver le plus de clés possible pour pouvoir ouvrir les autres portails .
La présentation de ce soft est très impressionnante et développe des tas d'écrans menus, d'inventaires et de nouveautés en tout genre .
Avec Mario en vedette vous pouvez être certain que ce jeu va cartonner un maximum !!



A vous de jouer pour retrouver tous ces célèbres objets, et en vitesse s'il vous plaît, car les Koopas ne perdent pas une seule seconde.

MARIO IN THE SEVEN PORTALS OF PERIL	
SORTIE PREVUE : DECEMBRE	EDITEUR : MINDSCAPE
	STANDARDS : PC - AMIGA
	PHOTOS : PC





Si vous êtes un fan d'"Escape from the Planet of the Robots " (chez Domark) et de D/Generation (Mindscape), ce soft devrait vous plaire. Les deux jeux cités ci-dessus, et particulièrement le second, étaient une synthèse habile de tir d'arcade et de résolution d'énigmes. Contraption est réservé uniquement à la solution d'énigmes et on aurait tout aussi bien pu l'appeler "Devious Designs" (énigmes casse tête), si ce titre n'existait pas déjà sur un autre soft. Vous êtes un ouvrier qui doit réparer tout un tas de pièces provenant d'un mécanisme, mais qui sortent constamment endommagées de l'usine. Il se déroule en 3D isométrique, et chaque pièce constitue un tableau du soft.

En arrivant dans le jeu, vous vous apercevez bien vite que des nombreux conduits et tuyaux ont étes endommagés. A vous de jouer, ou plutôt d'opérer !!!

CONTRAP

La complexité se fera de plus en plus sentir à mesure que vous avancerez dans le jeu. Au début l'ouvrier est placé dans une pièce et s'apercevra vite que plusieurs conduits ayant éclatés, il lui faudra les réparer. Vous pourrez transporter une certaine quantité d'outils pour votre travail, mais vous ne pourrez jamais savoir quels sont les outils adaptés à la réparation de tel type de pièce, ou encore à la solution d'énigmes. Il est probable que ce soit par chance, que le réparateur dispose d'outils nécessaires à l'intervention. Le cas échéant il devra soit retourner dans les pièces précédentes ou alors trouver les ustensiles adéquates. Il est possible que vous remarquiez dans une pièce un bout de tuyau et un tournevis. Mais parvenir à les retrouver par la suite, est une autre paire de manches, et constitue véritablement toute la complexité du jeu. Vous observerez que parfois le tournevis est entouré sur ses quatre côtés de tranchants mobiles qui vous tueront si vous avez le malheur d'en approcher un d'un peu trop prés. Heureusement pour chaque problème de ce type, vous découvrirez qu'il y a toute une série de manettes et autres leviers que vous devrez trouver dans chaque pièce. Si vous tombez sur le mécanisme correspondant, cela libérera le tournevis de sa cage empalée. Le gros



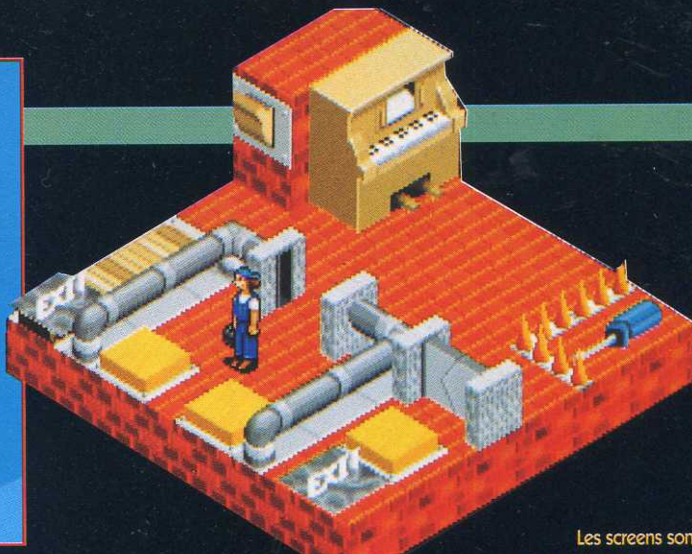
Nous voila directement plongé dans l'univers incroyable de Contraption: Vous devez à tout prix réparer des tas de pièces qui sortent de l'usine, avec un défaut, si vous ne voulez pas vous faire allumer par votre chef.



Vous pouvez transporter un certain nombre d'outils mais ce ne sont pas toujours les bons et c'est toute la complexité du soft....



Tous les employés de l'usine sont sur le qui vive, ce qui ne les empêche pas d'être délirants à souhait !! Rube, le héros ne vous rappelle pas un certain clip de Dire Straits, par hasard, du style Money For Nothing, hein ?



Les screens sont en 3D isométrique et ne manquent pas d'originalité, comme on le voit ici, avec ce magnifique piano !!

TION

DEREK DELA FUENTE

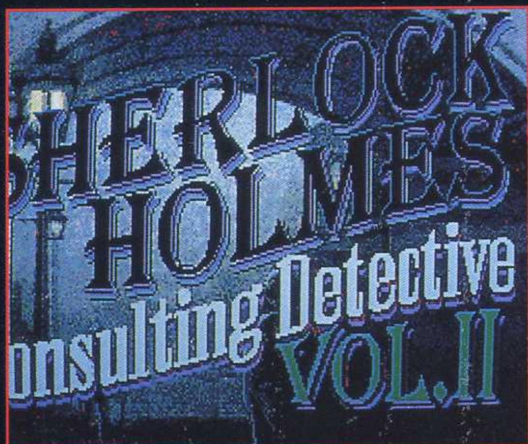
Il y a toute une série de techniques à connaître pour réaliser les meilleures interventions possibles, dans certains cas très épineux, ce dont vous ne tarderez pas à prendre connaissance....

problème est que si vous opérez dans le mauvais ordre la situation ne fera qu'empirer et vous vous retrouverez piégé la plupart du temps. Un simple mouvement du bon levier vous permettra de saisir le tournevis. Une fois que vous l'aurez pris, son utilisation ne sera visible que lorsque vous pénétrerez dans une autre pièce où son utilisation sera nécessaire. Cela devient évident, lorsque vous entrez dans une pièce et voyez une grande vis sortant d'un mur : Tournez la plusieurs fois et hop une porte de sortie apparaît ! Au fur et à mesure que vous négocierez et débrouillerez de nombreuses énigmes, vous découvrirez que chaque pièce isométrique présentera plus d'une issue de sortie ce qui devrait faire le bonheur des amateurs de cartes. Un autre aspect du jeu est sa grande vélocité: Marchez sur une manette de pression et une porte s'ouvrira. Mais si vous attende, ne serait-ce que quelques secondes, celle-ci vous claquera au nez et ne se rouvrira pas, même si vous actionnez cent fois la manette avec le pied !! Avec une centaine de tableaux, chacun plus habiles les uns que les autres, ce jeu devrait vous tenir collé devant votre moniteur pour un bout de temps !!



Vos collègues farfelus passent leur temps à vous emprunter vos outils et c'est toute une histoire de les récupérer par la suite, tant ils sont tête en l'air !!!

CONTRAPTION SORTIE PREVUE : NOVEMBRE	EDITEUR : MINDSCAPE STANDARDS : PC - AMIGA PHOTOS : PC



Le ton est donné avec Sherlock Holmes II qui nous place d'emblée dans l'ambiance de l'Angleterre Victorienne du siècle dernier... C'est toute une logistique qui se déclenche pour mieux servir le jeu.

SHERLOCK



Les images digitalisées sont présentes tout au long du soft et, dans cette suite, on pourra même les apprécier en mouvement, ce qui augmente encore l'intérêt du soft.

Il s'agit de la suite du premier Sherlock Holmes, qui fut couronné de succès en son temps, mais cette fois celui-ci réserve encore plus de mystères et d'intrigues. Ce soft dispose de tous les ingrédients du premier jeu, mais utilise bien mieux la technologie du CC ROM.

Avant, lorsque Holmes et Watson parlaient, ils étaient animés habilement par de véritables séquences digitalisées, mais restaient souvent assis ou debout. Maintenant vous bénéficiez d'une sensation de jeu bien plus authentique, puisque ceux ci se déplaceront physiquement et parleront simultanément. Vous pourrez voir Holmes marcher jusqu'à un objet, le prendre, faire les cent pas et parler au Dr Watson.

Il y aura, d'ailleurs, encore plus d'interactivité entre les personnages que vous rencontrerez et une sélection d'icônes et de mots plus sophistiquée.

Autre amélioration: la carte. Elle représente les emplacements des deux détectives et dans le premier jeu, elle était de dimension très réduite, alors que dans cette suite elle s'est considérablement agrandie et dispose d'infiniment plus de détails.

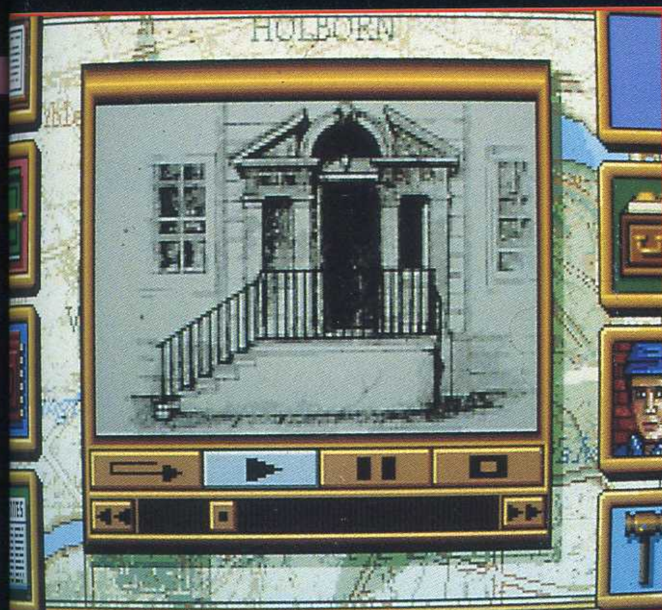
Comme dans toutes les bonnes affaires de meurtre, vous devez partir d'une explication tris sommaire afin de résoudre trois nouvelles affaires: Les Deux Lions, "The Murdered Magnet" et les "Toiles Volées" (Pilfered Paintings)"

Tout comme dans le premier soft, vous devez avancer lentement mais sûrement dans vôtre enquête, afin de rassembler le maximum d'indices, pour ensuite apporter des preuves tangibles et tenter d'obtenir un verdict de condamnation devant les instances judiciaires .

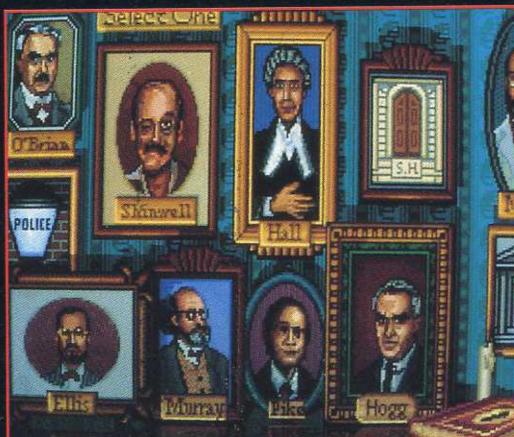
Non seulement les séquences d'animation digitalisées sont plus longues, mais en plus il en est de même des effets audio, ce qui vous permettra de grappiller tous vos indices en vous contentant d'écouter les personnages que vous interrogez.



La carte est absolument grandiose et vous sera du plus grand secours pour débrouiller trois nouvelles énigmes intrigantes à souhait...



Chacune des destinations où vous conduiront vos enquêtes, sont présentées à chaque fois par de supers images: Choisissez votre mode d'intervention à l'aide des nombreux icônes.

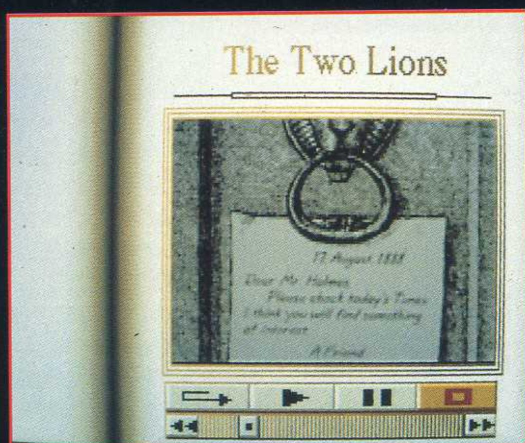


Comme dans tout bon soft d'aventure qui se respecte, vous avez à vôtre disposition des tas d'icônes qui vous permettent, entre autre, de sélectionner les personnages qui sont nombreux!!!

HOLMES II

DEREK DELA FUENTE

Présentation de l'une des trois énigmes qu'il vous faudra résoudre: L'affaire des Deux Lions. Vos méninges vont pouvoir travailler un maximum!!!





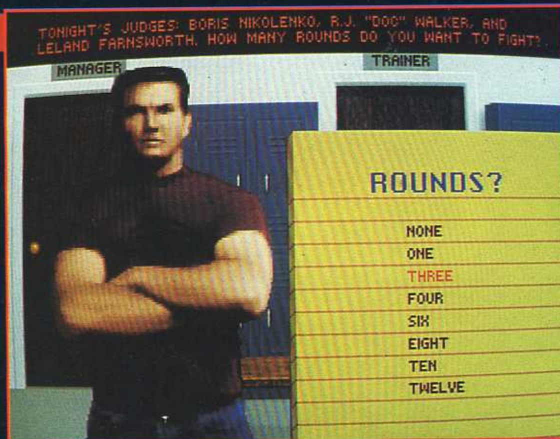
Selon la grande tradition des affaires criminelles de haut vol, vous devez partir d'indices tris maigres...

Plus de quatre vingt dix minutes de divertissement visuel sont au rendez vous, et plus de cinquante personnages se trouvent répartis dans les différentes affaires que vous devrez résoudre. Toutes les manoeuvres se font par souris et icône. Pensez absolument à vous munir d'un calepin car il y a des tas d'informations à mémoriser et beaucoup ne se rappellent pas facilement à l'esprit !
Enfin sachez que le soft développe 256 couleurs au lieu de seize. Une sacrée marge , non ? !!!

SHERLOCK HOLMES II	
	EDITEUR :
	MINDSCAPE
	STANDARD :
	PC CD ROM
	PHOTOS : PC CD ROM

PRE VIEWS

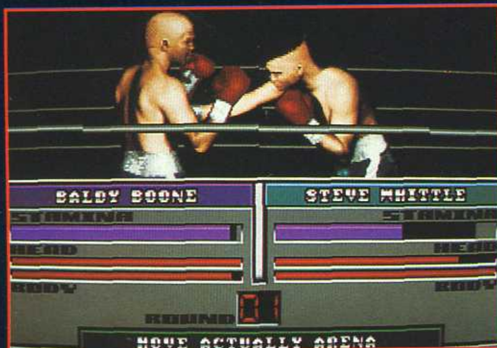
Cinemaware nous a apporté quelques softs magnifiques avant qu'elle ne disparaisse en même temps que la compagnie qui les distribuait en Europe, Mirrorsoft. Ils avaient laissé derrière eux, deux jeux que nous pourrons voir le mois prochain, grâce à Mindscape.
Le premier, c'est TV Sports Boxing qui continue dans la grande lignée de Cinemaware. On y retrouve des tas d'écrans digitalisés et le personnage principal a subi le même traitement ce qui donne au jeu une dimension extrêmement authentique et réelle. Le jeu sera accompagné de tout un tas de séquences d'animation ,et sur PC, Mindscape a recouru aux meilleurs effets de sons, pour rendre ce jeu encore plus passionnant.



On commence très fort avec les superbes images de digit qui ont su faire la réputation de feu Cinemaware. Choisissez votre nombre de rounds !!

TV SPORTS BOXING

DEREK DELA FUENTE



Dans les combats les boxeurs sont aussi digitalisés mais cette fois en mouvement. Grâce à vos indicateurs vous savez très exactement comment tout cela finira....

Lorsque vous commencez le jeu vous n'êtes qu'un débutant qui espère monter jusqu'au sommet en devenant champion du monde. Votre première occupation sera de trouver un manager qui voudra bien s'occuper de vous, et vous trouver quelques combats pour devenir riche et célèbre. Le partie management est assez classique mais avec des idées novatrices assez intéressantes. Etant donné que vous n'avez pas beaucoup d'argent au début du jeu, vous n'aurez pas beaucoup de choix avec les managers, mais si vous remportez des matchs, vous pourrez renvoyer votre manager, et vous offrir les services d'un autre plus compétent qui saura vous arranger des matchs plus intéressants et mieux rémunérés. Plus votre manager sera important, et plus cela vous coûtera cher, mais c'est un investissement qui est absolument nécessaire . D'ailleurs cela vous permettra de remporter des matchs et donc de gagner plus d'argent. Une fois que vous avez commencé à gagner pas mal de thunes, vous pouvez engager un entraîneur, aller dans un club de gym, et y acheter tous les équipements supplémentaires. En effet, il se peut que vous trouviez que l'une de vos techniques ne soit pas suffisamment au point, et cela vous permettra de l'améliorer. L'entraîneur lui-même, peut vous apprendre des techniques vous permettant de recevoir plus de coups dans la figure, sans aller pour autant au tapis ! Il y a des tas d'écrans d'informations, qui concernent non seulement vos caractéristiques mais également les adversaires que vous souhaitez rencontrer. Une fois sur le ring, trois niveaux pour chaque boxeur vous permettront de mieux savoir comment les combats vont se dérouler : OVERALL ENDURANCE, HEAD METER et BODY METER. Mais vous vous apercevrez très vite que ce ne sont pas les niveaux qui assurent les résultats des matchs, mais vos propres aptitudes sur le ring, car même dans le cas d'un boxeur de mauvais niveau, c'est à l'aide du joystick et du clavier que vous ferez vos preuves, et parfois contre toute attente. Donc même si vous avez la vitesse de Mohammed Ali, les poings de Mike Tyson et des muscles à ne plus savoir qu'en faire, c'est uniquement avec le joystick que vous pourrez remporter le match, sinon,terminé pour vous, c'est aussi simple que ça. Vous pouvez jouer contre l'ordinateur, ou face à une autre personne. Il s'agit d'un soft où vous devrez faire preuve de tactique, d'habileté, de management mais avant tout d'agilité dans les nombreux déplacements et coups que vous pouvez exécuter.

Les écrans d'info sont très exhaustifs en matière de description et vous y apprendrez certainement plus sur vos adversaires qu'ils n'en savent eux mêmes !!!



C'est bientôt fini pour l'un des deux boxeurs et cela se voit à la lecture des niveaux présents au bas de l'écran, et tout ça en perspective s'il vous plaît !

TV SPORTS BOXING	
EDITEUR :	MINDSCAPE
STANDARDS :	PC - AMIGA
PHOTOS :	PC

SONDAGE

Coucou, c'est (encore) nous !

Cet été, nous vous avons invité à participer à notre grand référendum concernant la place des consoles dans Joystick. Ce mois-ci, rebelote, vous voici avec un nouveau questionnaire sous les yeux, ça va être encore à vous de jouer. Les plus rusés d'entre vous avaient sans doute prévu que ça arriverait, avec tous ces changements dans le magazine. On a modifié la maquette, il faut nous dire si elle vous plait, tout comme pour les tests qui ont évolué, dites-nous ce que vous en pensez. Enfin, ce sondage va permettre à nos nouveaux lecteurs de se faire entendre et de donner leur avis. Naturellement, vous nous connaissez, nous avons prévu de faire des cadeaux, et nous tirerons donc des bulletins au hasard dans une grande malle magique, 100 lecteurs recevront un T-Shirt ou un sac à l'effigie de Joystick. Rassurez-vous, les bulletins restent chez nous. Un conseil cependant, laissez tomber le concours et ne donnez pas votre adresse si vous avez écrit que la maquette est nulle à mourir et que les tests sont ripoux; Linos, Seb, Moulinex, Lord Casque Noir (quel pseudo ridicule!) et Calor sont extrêmement susceptibles tout en ayant la puissance d'un B52. Bon, admettons, la moitié de la puissance. Disons le quart. Allez, le huitième. Ils sont très forts. A vrai dire, ils n'ont jamais baffé personne, mais le jour où ça arrivera, ouhlala.

On compte sur vous, répondez massivement, c'est super important.

JOYSTICK • SONDAGE CONCOURS • 103 Bd Mac Donald • 75019 Paris

• Achetez-vous JOYSTICK

Pour la 1ère fois ☐
A chaque numéro ☐
De temps en temps ☐
(Tous les .... ☐ mois)

• Vous achetez JOYSTICK...

Quoi qu'il arrive ☐
Après l'avoir feuilleté ☐
Par comparaison avec un autre mag ☐
A cause de la couverture ☐
Un copain vous en a parlé ☐

• Combien de personnes, autour de vous lisent VOTRE JOYSTICK?

....

• Pour quelle raison principale achetez-vous JOYSTICK ? (Vous pouvez donner plusieurs réponses)

News ☐
Previews ☐
Jeux Crack ☐
MEGA Dossiers ☐
Consoles News ☐
Tests ☐
Son système de notation ☐
Sa maquette ☐
Ses scoops ☐
Son humour ☐
Son rapport qualité / prix ☐

• Les tests MAC, vous intéressent-ils ?

OUI ☐ NON ☐

• Pour chacune de nos rubriques, indiquez si elle vous plaît
A/ Beaucoup
B/ Assez
C/ Peu
D/ Pas du tout

	A	B	C	D
News				
Previews				
CD news				
Dossiers				
En chantier				
Mega dossiers				
Jeux crack				
Consoles News				
Tests				

• Comment trouvez-vous la nouvelle mise en page?

Claire ☐ Cool ☐
Fouillis ☐ Super ☐

• Trouvez-vous nos tests...

Trop longs ☐ Confus ☐
Trop courts ☐ Drôles ☐
Parfaits ☐ Tristounets ☐
Nuls ☐ Sous-notés ☐
Intéressants ☐ Sur-notés ☐
Bof ☐ Bien notés ☐
Clairs ☐

• Selon vous, quelle place Joystick doit-il accorder...
a/ Comme actuellement b/ Plus de place c/ Moins de place

	A	B	C
News			
Previews			
CD news			
Dossiers			
En chantier			
Mega dossiers			
Jeux crack			
Consoles News			
Tests micro			
Tests Mac			
Tests consoles			

• Quelle est votre principale critique ?

....
....
....
....
....

• Préférez-vous en solution de jeux un Mega dossier, 5 mois après sa sortie, ou une solution texte, dans les 2 mois ?

5 mois ☐ 2 mois ☐

• Que souhaitez-vous trouver en PLUS dans Joystick?

....
....
....
....
.... ▶▶▶

CONCOURS

• Quelle note, sur 20, donneriez-vous au :

LOOK... /20

FUN... /20

INTERET... /20

ET VOTRE VERDICT GLOBAL ....../20

• Quel(s) ordi(s) et console(s) avez vous ?

....

....

....

• Pensez-vous acheter du matos, dans les 6 mois à venir ?

OUI ☐ NON ☐

• Si oui, quoi ?

Ordi ☐

CD rom ☐

Console ☐

• De quelle(s) marque(s) ? et quel type ?

....

....

....

....

• Vous utilisez votre ordi pour...

Le jeu ☐

La programmation ☐

Le graphisme ☐

La musique ☐

Le travail ☐

• Quel est votre éditeur de jeux préféré?

....

• Achetez-vous un jeu, grâce à...

La pub ☐

Nos tests ☐

L'avis de vos copains ☐

L'influence d'un revendeur ☐

• Classez le type de jeux que vous préférez... (de 1 pour votre favori, à 9 pour celui qui vous branche pas...)

Shoot-'em ups ☐

Plate-forme ☐

Simulations sport ☐

Beat-'em ups ☐

Arcade-aventure ☐

Jeux de rôle-aventure ☐

Simulations ☐

Wargames ☐

Autres...................... ☐

• Combien de jeux, achetez-vous en moyenne, par mois ?

micro : ....

console : ....

• Combien dépensez-vous, en moyenne, chaque mois en accessoires ?

....

• Combien de temps, en moyenne, passez-vous sur votre ordi ou console ?

....

• En dehors des jeux vidéo, quel est votre passe temps favori ?

....

• Combien de temps lui consacrez-vous par semaine ?

....

• Combien avez-vous d'argent de poche par mois ?

....

• Que possédez-vous (A) et que pensez-vous acheter (B) dans les 6 mois à venir ?

	A	B	C
Micro ordi			
Tv dédiée aux jeux			
Walkman			
Magnétoscope			
Chaîne HIfi			
Vélo			
Voiture			
Caméscope			
Discman			
Mobylette			
Lecteur CD vidéo			
Moto			
Scooter			

• Quelle chaîne de TV regardez-vous régulièrement ?

....

• Quelles sont vos trois émissions de TV préférées ?

....

....

....

• Quelles radios écoutez-vous ?

1) ....

2) ....

3) ....

• Quelle est votre profession (A) ou celle de votre père (B) ?

	A	B	C
Artisan, commerçant			
Profession libérale			
Chef d'Entreprise			
Cadre supérieur			
Ingénieur			
Cadre moyen			
Enseignant			
Fonctionnaire			
Technicien			
Employé			
Ouvrier			
Agriculteur			
Autres..............................			

• Quels autres magazines achetez-vous ? Notez-les sur 20...

JOYSTICK. ..../20

..../20

..../20

..../20

..../20

..../20

..../20

• Si vous préférez un autre magazine à Joystick, dites-nous pourquoi ?

....

....

....

....

....

....

• Joystick est le plus gros (280 pages) et le moins cher (25F) des magazines sur le marché. Préférez-vous payer votre JOYSTICK :

25F ☐ pour 280 pages sans DK

30F ☐ pour 200 pages + DK

35F ☐ pour 280 pages + DK

• Vous habitez une ville de .... **habitants.**

• LORD CASQUE NOIR est un pseudo nul à chier ! Auriez-vous l'extrême amabilité de lui en trouver un autre? (merci)

....

NOM : ....

PRENOM : ....

ADRESSE : ....

CP : ....

VILLE : ....

AGE : ....

VOS BÉCANES : ....

PREVIEWS





Dans la série "à pied, à cheval et en voiture", Microprose proposera prochainement sur PC The Ancient Art of War in the Skies qui, non seulement possède l'un des noms de jeu le plus long du moment, mais appartient aussi à la rare catégorie du jeu de stratégie/arcade. En attendant de juger sur pièce, sachez que la chose consiste à disputer des combats aériens. On place ses appareils sur le champ de bataille et, pendant les combats, des scènes d'arcade en 2D, en vue de côté ou de haut, permettent de se dégourdir le joystick. A dire vrai, il s'agit davantage d'un jeu

ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES



d'arcade comportant des passages stratégiques que l'inverse. Les appareils, chasseurs ou bombardiers, permettent de se battre en duel ou de lâcher des tas de saloperies sur des tas de machins au sol. Le jeu, qui propose des combats pré-enregistrés, permet de revivre de grandes batailles aériennes du passé. Ancient Art oblige, on est conseillé pendant le jeu par Sun Tzu, un grand stratège chinois dont on se demande ce qu'il fait là. A noter que le logiciel disposera aussi d'un éditeur de missions.







ANCIEN ART OF WAR IN THE SKIES	EDITEUR : MICROPROSE
SORTIE PREVUE : NOVEMBRE	STANDARD : PC
	PHOTOS : PC

PRE VIEWS

CATCH'EM

DEREK DELA FUENTE



Vous voici au coeur du jeu où vous devez retrouver et ramener dans leurs cages des animaux qui se sont évadés du zoo.

Catch'em est vraiment un soft tout à fait charmant qui séduira les amateurs d'arcade et qui est déjà sorti sur Amiga. Si vous avez aimé des jeux comme "Oops up" ou "Toki", vous adorerez celui ci.

Jeff est un gardien de zoo et figurez-vous que pendant qu'il était occupé, des singes et gorilles se sont échappés de leur cage.

C'est à vous que revient la délicate mission de retrouver ces animaux et de les reconduire à leurs appartements. Le jeu démarre très doucement, mais il devient aussi très vite d'une complexité croissante. Les chimpanzés ne vous facilitent pas la tâche, car dans leur amour immodéré des bananes, ils ont une fâcheuse tendance de jeter les peaux par terre, ce qui vous fera glisser et tomber assez rudement, si vous ne les remarquez pas à temps. De plus, entraîner les singes ou les gorilles à approcher sagement requiert de votre part, des tactiques habiles et rusées . Vous ne pouvez les attraper que lorsqu'ils mangent et parfois ils n'ont pas faim ou alors n'arrêtent pas de vadrouiller, ce qui vous oblige à récupérer des bananes pour les placer dans les points stratégiques .

Dès qu'ils commencent à manger, saisissez votre gourdin et frappez-les sur la tête, mettez-les dans un grand sac, et ramenez-les à leur cage .

Dans la mesure où chaque singe, gorille ou orang-outang a son propre mode de réaction, il faut vous préparer à des surprises.

Toutefois, sachez que récupérer les animaux et nettoyer leur litière ne constituent seulement que deux de vos fonctions: Avant tout, vous devrez vous occuper de récupérer les nombreux gourdins qui sont éparpillés tout autour de l'écran et qui vous serviront à réaliser votre but, c'est à dire assommer les animaux. Si toutefois vous avez des difficultés, vous pourrez vous rendre dans un magasin et acquérir du matériel supplémentaire. Le choix entre les objets que vous désirez utiliser ou placer, se fait par l'intermédiaire de la barre espace. Les tableaux sont grands, les animaux rapides et les énigmes complexes. C'est essentiellement un jeu de plates-formes où parfois vous aurez besoin d'utiliser une échelle pour parvenir à certains endroits à première vue impossibles d'accès. Les scénarios sont divers et variés puisque vous évo-

IMPULSE

DEREK DELA FUENTE

Les Shoot 'em ups vont et viennent à une vitesse impressionnante dans notre paysage informatique, on le sait, mais Prestige a beaucoup travaillé sur celui-ci, pour qu'il ne devienne pas la "reine d'un jour" comme tant d'autres. Les données techniques sonores se révèlent très convaincantes et d'après ce que l'on a vu des photos d'écran (PAL), cela semble tout à fait aussi bon que tout ce que l'on a pu voir jusqu'ici dans le genre. Vous commandez un vaisseau spatial sur six tableaux de style R-Type. Chacun d'entre eux est réellement différent et développe vingt cinq screens d'affilé. Cela veut dire que vous disposerez de cent cinquante écrans d'espace de combat, tout cela sur un scrolling horizontal.

Vous aurez deux vaisseaux différents avec un Boss entièrement animé à la fin de chaque tableau, et celui ci recouvrira quasiment l'écran entier.

Trente deux couleurs avec cinq parallaxes plats donnent à ce soft un véritable attrait visuel.

Vous pourrez de plus, perfectionner votre vaisseau avec trente deux armes supplémentaires que vous obtiendrez dans l'espace, ou en vous rendant à la boutique à la fin de chaque tableau.

Vous pouvez également sélectionner douze thèmes sonores complets, avec sons digitaux et aussi sauvegarder votre partie.



Attention les yeux il s'agit d'un shoot'em up de top niveau et cela se voit bien lorsqu'on regarde l'animation qui est superbe. Feu à volonté!!!



Vous devrez bien évidemment faire feu sans arrêt et vous pourrez augmenter votre puissance de feu en jouant, ou en vous rendant au magasin se trouvant à la fin de chaque tableau



Vous évoluez tout au long de nombreuses plates-formes qui vous conduiront des alentours du zoo, à la jungle et la forêt.

luez également dans la jungle et la forêt à la recherche de tous vos fugitifs. Sur chacun des cinquante tableaux, vous verrez à l'écran de petits icônes qui représentent les animaux que vous devez rechercher.
De plus vous jouez contre la montre ce qui rend les choses encore plus difficiles qu'elles ne l'étaient déjà.
Une grande qualité, des mots de passe pour chaque tableau, des séquences d'animation, dix tonalités différentes et un scrolling huit pistes font de ce soft une nouveauté impressionnante. Pas mal du tout pour un premier jeu d'arcade sur PC venant de chez Prestige et qui développe toutes les applications de la soundcard.

CATCH'EM SORTIE PREVUE : NOVEMBRE	EDITEUR :
	PRESTIGE
	STANDARD :
	PC
	PHOTOS : PC

le soft nécessitera un mega. La plus grande innovation de ce soft est, sans conteste, de présenter non seulement un challenge dément, mais en plus de développer soixante quatre Blobs (il s'agit de sprites plus grands) à l'écran à certains moments du jeu.

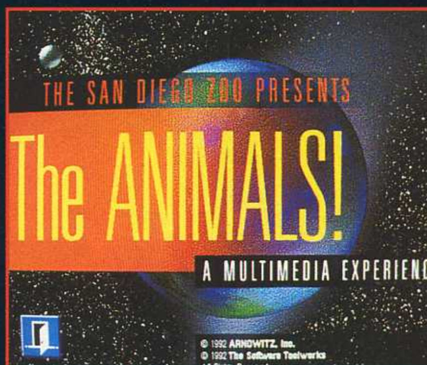


Le menu est assez sympa et vous pourrez y apporter des modifications intéressantes tout au long du jeu.

IMPULSE SORTIE PREVUE : FEVRIER 1993	EDITEUR :
	PRESTIGE
	STANDARD :
	AMIGA
	PHOTOS : AMIGA

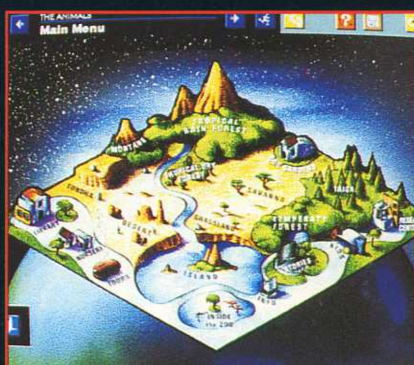
ANIMALS

DEREK DELA FUENTE



Le zoo de San Diego vous présente "Animals", une formidable expérience interactive où vous pourrez étudier des centaines d'animaux!

■ Il s'agit, dans ce soft, de vivre une véritable expérience interactive. Le jeu s'inspire entièrement du zoo de San Diego, et force est de constater, que ce soft retiendra très certainement vôtre attention par sa qualité. Vous avez la possibilité d'étudier des animaux dans leur environnement familier .
Ce jeu est bourré de détails tout à fait passionnants et on sent bien que l'on a ici à faire à un soft intelligemment construit. Vous avez devant les yeux une carte du monde avec ses conditions climatiques et vous pouvez vous rendre instantanément au lieu désiré, afin d' y étudier le mode de vie de l'animal. Il y a de nombreux menus pour vous permettre de pouvoir consulter rapidement certains aspects entrant dans le cadre de vôtre étude . Si vous vous intéressez aux espèces en voie de disparition, vous pourrez les sélectionner grâce à vôtre liste. Vous avez la possibilité de visualiser des écrans en mouvement représentant, à quelques exceptions prés, tous les animaux qui ont traversés la Terre, et vous pouvez écouter leur cris propres . De plus une très longue et intéressante séquence cinématographique est à vôtre disposition . Vous pourrez donc non seulement obtenir une mine d'informations sur les animaux que vous étudiez mais également apprendre beaucoup de l'environnement dans lequel ils évoluent chacun: il y a des informations concernant les températures, pluies et leur mode de nourriture . Ce soft est le premier ouvrage adapté sur disquette qui nous est présenté sous une forme particulièrement attrayante et intéressante. Une réussite.



Dans le menu principal se trouve une carte géniale (admirez le background) qui vous indiquera où mener vos études .

ANIMALS SORTIE PREVUE : NOVEMBRE	EDITEUR :
	MINDSCAPE
	STANDARD :
	PC CD ROM
	PHOTOS : PC CD ROM

GRAND CONCOURS

GAGNEZ UN SCOOTER YAMAHA BELUGA

D'UNE VALEUR DE 10.000F*



** En fait, il coûte 9.990 francs, et il est blanc.*

LISTE DES PRIX

1er PRIX : une huître. 2ème PRIX : un petit Gorbatchev en latex de 5cm de haut, qui hoche la tête quand on freine. 3ème PRIX : la destruction GRATUITE de votre maison.
Excusez-nous. C'est une erreur de l'imprimeur.
On recommence : 1er PRIX : un scooter Yamaha, modèle Beluga, blanc. 2ème au 11ème PRIX : un jeu Infogrames au choix (et il y en a, du choix). 12ème au 21ème PRIX : un t-shirt Infogrames. 22ème au 122ème PRIX : un pin's Infogrames.

En répondant à trois questions hyper-faciles, vous pouvez gagner, grâce à Infogrames, un magnifique scooter Yamaha, modèle Beluga, de couleur blanche et d'une valeur de 10.000 francs. Mais aussi des jeux Infogrames, des tee-shirts et des pin's!

LES QUESTIONS

1) En quelle année a été créée Infogrames?
a) 1981
b) 1983
c) 1985
d) 1515

2) Quel est l'animal qui sert d'emblème à Infogrames?
a) un tatou
b) un tapir
c) un tamanoir
d) une huître

3) C'est Warren Beatty qui joue le rôle de Dick Tracy. On l'a vu récemment dans un autre film, lequel?
a) Terminator 2
b) In bed with Madonna
c) The untouchables
d) Star Trek V



et **JOYSTICK**

DES JEUX, DES T-SHIRTS ET DES PIN'S!

ETERNAM



TRACY

RÈGLEMENT DU CONCOURS

1) Infogrames et Joystick organisent conjointement un concours dont la date de clôture a été fixée au 29 novembre 1992 à minuit, le cachet de la poste en étant la meilleure preuve.

2) Tout le monde a le droit de participer, sauf: les membres de Joystick - les membres d'Infogrames - Warren Beatty - les huîtres - et Spock.

3) Seuls les bulletins de participation originaux seront pris en compte. Inutile de recopier, de photocopier, de photographier, de repeindre à l'aquarelle, de sérigraphier ou d'imiter le bulletin. Que les originaux.

4) La liste des gagnants sera publiée dans Joystick n°35.

5) Les bulletins raturés, illisibles ou incomplets ou comportant le mot "ukulélé" ne seront pas pris en compte.

6) En cas d'ex-æquo, les gagnants seront tirés au sort.

BULLETIN-RÉPONSE

à remplir et à renvoyer avant le 29 novembre 1992 à Joystick, concours Dick Tracy, 103 bd Mac Donald, 75019 Paris.

Nom :.................................... **Prénom :** ....

Adresse :...

Code postal : .... **Ville :** ....

Modèle d'ordinateur ou de console :..

....Age : ....

Réponse 1 : ❑ a - ❑ b - ❑ c - ❑ d

Réponse 2 : ❑ a - ❑ b - ❑ c - ❑ d

Réponse 3 : ❑ a - ❑ b - ❑ c - ❑ d







JOURNAL DE BORD D'ANDREW BRAYBROOK. PAR DEREK DE LA FUENTE ET ANDREW BRAYBROOK

URIDIUM 2

2ème PARTIE



DEUXIEME SEMAINE D'AOUT.

Je travaille sur de nouvelles armes à ramasser pour le Manta: un laser orange très rapide, un ioniseur genre Defender et une autre arme extrêmement dévastatrice. Tous ces éléments doivent être testés sur le champ de bataille pour vérifier s'ils fonctionnent parfaitement. Les armes doivent toutes être efficaces et également complémentaires pour éviter que le joueur ne se rue sur une arme unique. Certaines armes seront limitées dans leur utilisation, de toute façon, avec des compteurs.

Pour essayer ces différentes armes, j'ai donc intégré des vagues d'ennemis à détruire, séries qui laissent des bonus quand on les élimine tous. Actuellement, certaines armes sont meilleures que d'autres. Paradoxalement, l'arme dévastatrice est difficile à manier et trop lente pour un jeu aussi rapide qu'Uridium.

J'ai redessiné le panneau de contrôle, et maintenant des rasters de couleurs apparaissent à travers le logo Uridium. Le panneau n'utilise que 16 couleurs, ce qui libère du temps DMA pour les bits de plan et permet de mettre d'autres couleurs pour les scores. Dans cette zone, il y aura 39 couleurs au total.

Très rapidement, plus tôt que la plupart des programmeurs je suppose, j'installe les écrans auxiliaires, comme la page de Game Over, l'écran d'entrée des High Scores et la page de démarrage du jeu. Pas mal de temps est nécessaire pour bien régler tous ces écrans. Pour la sélection des initiales, dans l'écran des High Scores, j'ai eu une idée que je désire tout de suite mettre en place pour la tester. Pour chaque nouveau jeu, j'essaye de créer un nouveau procédé que je commence à programmer dès que j'ai trouvé l'idée; cela permet de varier le travail de la journée et de passer à d'autres routines.

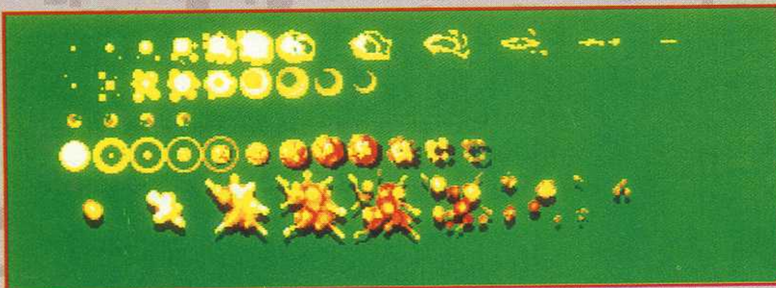
Je suis resté un certain temps à jouer avec le mode de contrôle du robot, tout spécialement avec l'option du robot suiveur. Il a fallu rendre ce dernier un peu plus intelligent qu'il ne l'était, sinon il se faisait prendre à chaque fois, ou bien il restait bloqué contre les murs.

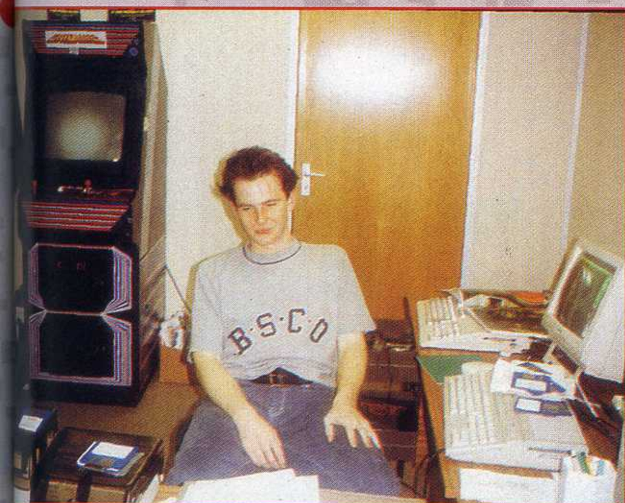
TROISIEME SEMAINE D'AOUT.

J'ai intégré la séquence d'introduction, avec une petite phrase sur chaque membre de l'équipe. Ainsi, je peux menacer les programmeurs ou les graphistes de virer leurs noms de la liste s'ils n'exécutent pas ce que je veux à temps!

Le logo Uridium que j'ai dessiné s'avère être trop petit, je vais le repasser dans un programme de dessin pour doubler sa taille. J'ai ajouté quelques difficultés à la section du robot: les petits blocs qui sortent des portes et tirent sur le robot sans interruption. Ils agiront sous l'emprise d'un timer et sortiront de plus en plus rapidement au fur et à mesure que le joueur s'approchera des générateurs d'énergie.

J'ai passé la moitié de la semaine à travailler sur Fire & Ice. Le jeu est en cours d'adaptation sur PC et divers autres formats, je dois donc écrire quelques docs pour les programmeurs qui vont se char-





ger du boulot de conversion. J'aime aussi améliorer les programmes plus anciens en incorporant les nouvelles routines que je viens de développer. De cette façon, les nouvelles versions sont encore meilleures.
La manière dont j'ai programmé le système des armes supplémentaires implique que les deux vaisseaux, le principal et le vaisseau suiveur, bénéficient des bonus en même temps: une arme ramassée est active pour les deux. Il risque d'y avoir des ralentissements, ces deux vaisseaux produiront des tonnes de sprites de tirs qui partiront dans tous les sens. Pour éviter ce problème je vais reprogrammer cette gestion des options de manière indépendante pour chaque vaisseau, ainsi, chacun pourra bénéficier de son propre équipement. Un vaisseau qui se fait détruire perdra toutes ses armes, heureusement, l'arme de base est tout de même assez puissante.

QUATRIEME SEMAINE D'AOUT.

J'ai rajouté un lance-flammes au robot, histoire de dessiner d'autres sprites. Chaque arme en mode Manta a son équivalent en mode robot, mais l'échelle des sprites est légèrement différente, et des armes qui ne demandent à être dessinées qu'à droite ou à gauche en mode Manta partent dans toutes les directions dans l'autre mode. Je suis sûr que je réussirai à donner une explication claire de tout cela quand je devrai écrire le scénario.
J'ai "jeté un œil" à une démo du groupe Plasma et aimerais faire la même chose qu'eux dans Uridium 2. La première chose est de réussir à déterminer ce que fait la démo. Puis je dois voir si je peux utiliser la même méthode; souvent, dans les démos, les programmeurs utilisent toute la mémoire pour un effet donné alors que pour un jeu, on ne dispose que d'une toute petite partie de celle-ci. Si je ne peux utiliser la même méthode, je devrai trouver un autre moyen plus économique en place mémoire pour arriver au même résultat. Cet effet sera particulièrement difficile à mettre en œuvre, il faut se faire s'entrecroiser deux scrollings opposés avec des cycles de couleurs. Si j'utilise le copper pour afficher l'écran de cette façon, je ne pourrai pas faire grand-chose d'autre avec lui et afficher des textes à l'écran devient alors un véritable cauchemar. Je veux que l'affichage de mon écran reste le plus normal possible, j'utiliserai donc le blitter pour copier une pattern à deux endroits différents de l'écran, entrelacés, en montant ou en descendant pour donner du mouvement.
Une nouvelle possibilité s'offre à moi: utiliser deux palettes différentes de 14 couleurs chacune. Je pourrai ainsi dessiner un énorme logo dans une autre palette, l'afficher dans le fond et le déplacer à l'écran pour qu'il laisse des traînées derrière lui. Il est difficile de prévoir ce que donneront les traînées: de beaux reflets ou une impression d'affichage complètement buggué?

PREMIERE SEMAINE DE SEPTEMBRE.

J'ai pris deux jours de vacances pour trouver tous les graphismes de fond, en mode 32 couleurs, plutôt qu'en deux palettes de 16 couleurs. J'ai tout une collection de routines qui gèrent les 32 couleurs, des routines d'affichage, des routines de flipping horizontal ou vertical, ou même les deux, des routines de gestion de masques et même des routines de conversions pour afficher des sprites issus d'un mode 16 couleurs.
J'ai dû me battre quelque temps avec la documentation du blitter Amiga, celle-ci mentionne un registre appelé BLTDDAT qui permettrait d'effacer une zone mémoire en la remplissant de zéros. Malheureusement, ce registre n'a pas l'air d'exister.
J'ai redessiné le logo Uridium en doublant sa taille, pour la page des crédits, le nouveau modèle est beaucoup plus impressionnant que l'ancien. Je l'ai découpé en morceaux pour le faire arriver de tous les coins de l'écran et s'assembler. Deux parties principales arrivent des côtés de l'écran, puis les autres lettres tombent du haut.



Je dois maintenant aborder un gros problème. Pour libérer de la place mémoire, mon programme doit être relogeable et se placer n'importe où. Uridium 2 est un jeu destiné aux ordinateurs disposant d'1 Mega de mémoire et il y a deux emplacements standards pour des RAMs rapides, ou pour des extensions de mémoire. Le seul format valable est l'Amiga ALink et ce format n'apprécie pas l'adressage direct, mots courts, que j'utilise dans mon programme pour les variables. Je n'ai pas envie de changer tout mon système d'exploitation et vais donc découper le programme en deux parties distinctes avec une zone commune de communication. Je peux laisser mes variables en adressage direct si je les définis comme appartenant à un même fichier, ce qui implique que je ne peux les prédéfinir. Tout cela nécessite de nombreux remaniements et retours en arrière. Heureusement, le format Amiga ALink est très bien documenté.
J'ai passé tout mon vendredi et mon samedi pour essayer d'obtenir une version d'Uridium 2 la meilleure possible pour l'European Computer Trade Show de lundi prochain. Avec des graphismes de fond, des musiques et des effets sonores pour la première fois. Le gestionnaire des décors n'étant pas encore terminé, j'aborde donc le véritable baptême du feu d'Uridium 2.
A SUIVRE



EN CHANTIER



SECRET MISSION

EN CHANTIER

Ce mois-ci, nous démarrons le "EN CHANTIER" du prochain produit Microïds: Secret Mission. Nous passerons en revue toutes les étapes qui mènent de l'idée d'un jeu jusqu'à sa réalisation finale prête à tomber dans vos lecteurs de disquettes.

Le projet de Secret Mission a commencé à germé il y a bien longtemps. Au départ dans la tête d'Olivier Rogé, il devient maintenant le produit de toute l'équipe de Microïds: graphistes, programmeurs et musiciens.

Avant de se lancer dans la partie technique d'un logiciel, il convient de bien poser sur le papier tous les éléments de la future aventure. Tout d'abord, il faut définir le type de jeu, arcade, aventure textes, icones, menus déroulants. Pour Secret Mission, c'est un mode entre le jeu Lucas et le jeu Sierra qui a été choisi, avec des décors séparés en écrans et un personnage qui se déplace dans tout l'espace suivant les clicks du joueur. Pour éviter que l'action ne soit trop statique, d'autres personnages évolueront aussi dans les lieux de l'aventure et certains décors seront animés. Il faudra ensuite commencer à déblayer le côté technique, savoir déterminer sur quelle bécane le jeu devra tourner. Pour l'instant, Secret Mission est prévu sur PC 256 couleurs, Amiga et CD Rom. Il faut en tenir compte pour ne pas délirer et se lancer dans le développement d'applications trop compliquées pour les machines actuelles. Ensuite, vient le gros morceau, l'élaboration du scénario; celui-ci est abordé de plusieurs façons.

1 - L'HISTOIRE COMPLETE, SÉQUENCE PAR SÉQUENCE

Cette approche est tout d'abord uniquement textuelle. Les lieux sont décrits séparément avec des indications sur les personnages que l'on y rencontre, sur les objets actifs à l'écran et sur la représentation graphique choisie (vue de profil, d'au dessus, tel angle, telle autre orientation). Quelques éléments de solution sont déjà intégrés et des précisions sur les animations des personnages ainsi que les phrases clés qu'ils lâcheront au joueur.

un agent russe l'informe du départ de Grossky et l'invite à le saluer au port.

SEQUENCE 17: viste ambassade russe 2.

La scène 16 a peut-être fait oublier au J qu'il était près de l'ambassade russe...

Pour entrer dans la propriété, c'est facile, il suffit d'escalader le mur avec une corde.

(Il y en une dans sur les quais., et plusieurs autres ... ailleurs.)

**** Scène 17.1	:	Ambassade russe.
lieu	:	Extérieurs de l'ambassade russe.
représentation	:	Vue en coupe.
personnages	:	Un garde.
objets	:	La grille d'entrée gardée. Le mur d'enceinte de l'ambassade. Comme pour la demeure du Colonel, on peut voir le batiment à travers la grille.
animations	:	Garde qui refoule le Joueur "Camarade, ce n'est pas prudent de te montrer ici."

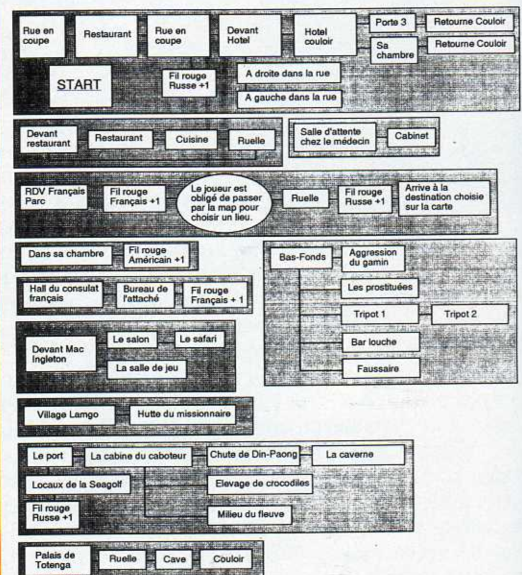
**** Scène 17.2	:	Enceinte de l'ambassade russe.
lieu	:	Extérieurs de l'ambassade soviétique.
représentation	:	Ruelle en coupe.
personnages	:	Aucun.
objets	:	Le mur d'enceinte qu'on peut escalader en faisant {use rope}.
animations	:	Joueur qui grimpe à la corde avec changement de plans (vues de dos et de face.)

**** Scène 17.3	:	Transition entre le mur et l'ambassade proprement dite.
représentation	:	Décors de gazon.

1

2 - LES LIAISONS ENTRE LES SCENES

Il faut ensuite déterminer l'agencement des scènes entre elles pour établir la cohérence globale du jeu. Une présentation sous forme de diagrammes est idéale. Les lieux ne sont pas décrits à nouveau, ils portent juste des noms.



2 Secret Mission: Scènes 1 à 8.

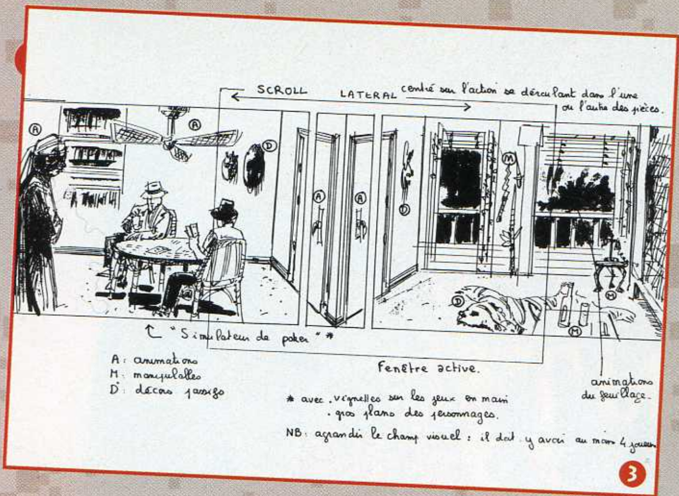
3 - LE DÉTAIL GRAPHIQUE D'UNE SCENE

Le travail des graphistes commence alors véritablement, mais sur papier pour l'instant. Suivant les indications des précédentes étapes, les scènes sont dessinées séparément pour servir de base au travail futur sur ordinateur. Ensuite, sont annotées de nombreuses informations, notamment sur les animations.

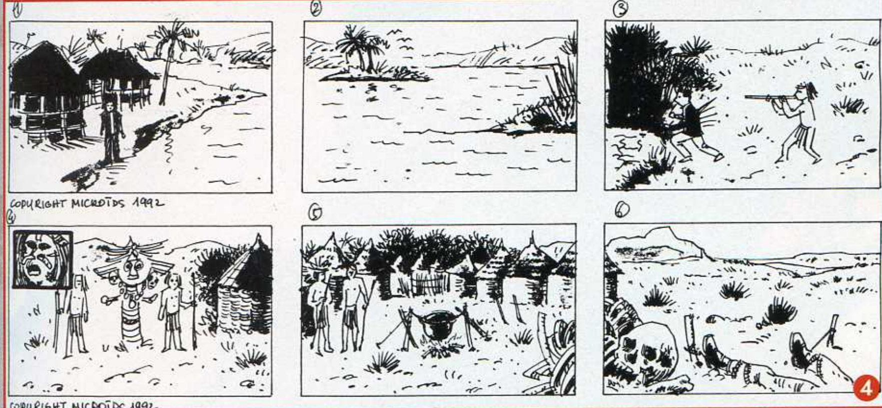
4 - L'ENCHAINEMENT DES SCENES

Quand toutes les scènes d'une séquence sont dessinées, il ne reste plus qu'à les réunir pour voir les liaisons graphiques. Si un scrolling a été choisi pour relier une

séquence à une autre, il faut que les graphismes soient cohérents et à la même échelle, une continuité visuelle est nécessaire. Il ne reste plus qu'à fournir toutes ces informations aux graphistes pour qu'ils commencent le véritable travail de développement. En parallèle, les programmeurs peuvent commencer à écrire certaines des routines qu'il savent nécessaire: scrollings, animations, affichages.





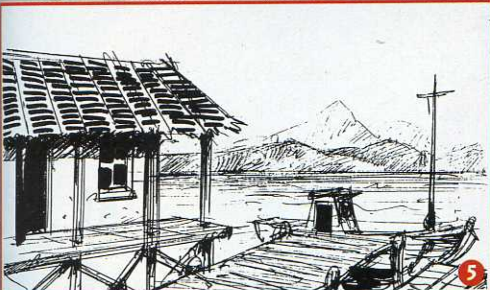


5 - LE SCÉNARIO

Au stade actuel du développement, le scénario est quasi définitif; seuls, quelques détails peuvent changer. D'ores et déjà, plus de 100 lieux différents sont prévus, ce qui promet une sacrée dose d'énigmes et d'aventures. Mais justement, quelle aventure nous attend.

L'action de Secret Mission se déroule en Birmanie, au début des années 30. Mettant en scène un espion exceptionnel qui se réveille un jour totalement amnésique, le joueur partira en quête de son identité à travers différentes missions qui lui sont proposées. En fait, divers agents des services secrets russes, américains et français tenteront de le rallier à leur cause, profitant des énormes trous de mémoire du héros.

Sur fond de coup d'état approchant, vous devrez vous infiltrer auprès du dictateur actuellement en place pour obtenir de précieuses informations classées "secret défense".





A gauche le dessin d'étude et à droite le résultat sur écran PC. Le graphiste se permet de prendre quelques libertés pour un meilleur rendu une fois pixelisé, mais il garde les éléments essentiels.



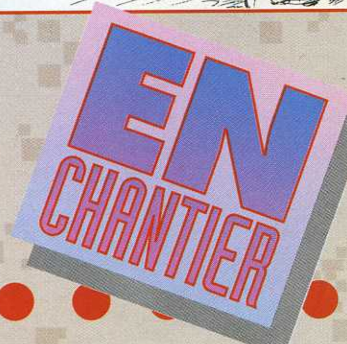
LE MOIS PROCHAIN

Dans la deuxième partie de ce dossier, nous verrons plus en détail la réalisation du logiciel sur ordinateur même: les animations du personnage, l'installation des premières routines techniques et d'autres écrans graphiques.

A suivre...







CONCOURS

curse of ENCHANTIA







GAGNEZ UN PC 386 ET UN LECTEUR DE CD-ROM AVEC CORE DESIGN



QUESTIONS

1) A quel jeu Bradley joue-t-il quand il est transporté dans le temps par les sorcières d'Enchantia?
a) Baseball
b) Football
c) Basket

2) Quelle est l'utilité de Bradley pour les sorcières?
a) un ingrédient essentiel pour une potion démoniaque.
b) afin d'être entraîné comme sorcier.
c) pour leur apprendre le base-ball.

3) Curse of the Enchantia est disponible sur quels formats?
a) PC, ST et Amiga
b) PC
c) PC et Amiga

4) Donnez deux titres de jeux de Core Design.

LES PRIX

1er PRIX : un PC 386 avec un lecteur de CD-Rom
2ème PRIX : un lecteur de CD-Rom
3ème PRIX : un bon d'achat à la Fnac de 500 francs
4ème PRIX : un bon d'achat à la Fnac de 250 francs

RÈGLEMENT

1) Core Design et Joystick organisent un concours qui sera clos le 29 novembre à minuit. 2) Tout le monde peut participer. Sauf les membres de Core Design, naturellement. Et ceux de Joystick, bien sûr. Et ceux de Virgin France non plus. En bref, personne n'a le droit de participer, sauf vous. 3) La participation implique l'envoi d'un bulletin original (soit vous découpez celui-ci, soit vous vous procurez un bulletin dans la boîte du jeu Curse of Enchantia disponible dans les Fnac ou sur simple demande à Ubi Soft). 4) La liste des gagnants sera publiée dans Joystick n°35. 5) Les bulletins-réponse raturés, illisibles ou incomplets seront purement et simplement jetés à la poubelle. 6) En cas d'ex-æquo, les gagnants seront départagés par un tirage au sort.

joystick
CORE DESIGN LIMITED

BULLETIN-RÉPONSE

à remplir et à renvoyer avant le 29 novembre 1992 à Joystick, concours Enchantia, 103 bd Mac Donald, 75019 Paris.

Nom :.............................. **Prénom :** ....
Adresse :..
Code postal : .... **Ville :** ....
Modèle d'ordinateur ou de console :....................................
....Age : ....
Réponse 1 : ❑ a - ❑ b - ❑ c
Réponse 2 : ❑ a - ❑ b - ❑ c
Réponse 3 : ❑ a - ❑ b - ❑ c
Réponse 4 :..

ATREID CONCEPT



Lassés de terroriser les éditeurs Parisiens ou Régio-Parisiens, fatigués de martyriser toujours les mêmes programmeurs et graphistes, épuisés d'aller soutirer les previews aux mêmes concepteurs, mon collègue et moi-même nous sommes rendus à Bordeaux pour enquêter sur une jeune société faisant de plus en plus parler d'elle dans le milieu: Atreid Concept.

Le meilleur de nos informateurs nous avait refilé un tuyau béton: là-bas, dans la capitale mondiale de la Gironde, Atreid développe des softs de qualité, en douce, comme ça, ni vu ni connu. Le flingue dans le holster, le pardessus enfilé et nous étions partis. Ça allait cogner, ils allaient les cracher leurs infos les Atreids. Bien cachés dans un immeuble absolument anonyme (saletés de feinteurs de développeurs) les locaux d'Atreid étaient gardés par une concierge effrayante de deux mètres de haut. Ses instructions étaient simples, ne laisser entrer personne. Après une discussion diplomatique qui ne servit à rien nous laissâmes parler les poings qui obtinrent réponse: troisième étage gauche la porte métallique, aïe! J'ai mal! Lâchez mon bras, monsieur l'inspecteur. Chui même pas inspecteur.



L'équipe d'Atreid Concept au (quasi) grand complet. La photo est un peu sombre, c'est vrai. Ce doit être à cause du truc là, ou l'machin, en tout cas, c'est sûr.

La porte ne résista pas longtemps aux coups de feu haineux de nos flingues, un bon coup d'épaule et nous étions dans le repaire des Atreids. A première vue, tout semblait normal, des pièces parsemées au gré d'un couloir sinueux, des salles pleines d'ordinateurs frappés par des mains de programmeurs et des souris secouées dans tous les sens par des graphistes

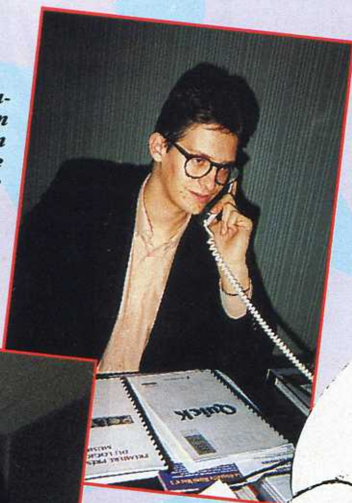
speedés. Les Atreids faisaient semblant de ne pas nous avoir remarqués. Je décidai de foncer tout droit sur le plus grand qui devait sûrement être le chef, tandis que mon collègue commençait à malmener une secrétaire qui ne se trouvait pas loin.
L'ignoble individu qui me faisait face s'appelait Nicolas Gaume. Apparemment persuadé qu'il réussirait à me posséder, sûr que je repartirais sans la moindre information, il arborait un sourire large et rieur. Je décidai de lui tirer une balle dans le genou pour lui apprendre à se foutre de moi et aussi parce que j'en avais envie. L'effet fut saisissant et il se mit à parler sans que j'ai besoin de poser la moindre question.
- Aaaaaaaah, dit-il.
- Ça fait mal, hey, rajouta-t-il.
- J'vais tout vous dire, continua-t-il.
Il s'avère donc qu'Atreid Concept existe depuis 1990, que Nicolas Gaume en est le président et que faut pas déconner parce qu'avec une balle dans le genou il pourra jamais participer à Fort Boyard. Les activités d'Atreid consistaient, dans un premier temps, à développer des conversions de softs pour d'autres éditeurs (Ubi Soft, Loriciel, Lankhor), à créer des musiques clé en mains (Maupity Island Pc, par exemple) et divers outils de développement. Depuis peu, Atreid Concept se lance dans l'édition, tout seul comme un grand, avec son nouveau label Kalisto. Ça sent la magouille.
- Ouais, et vous préparez quoi en ce moment, hein, lui demandai-je en tirant au hasard dans le plafond pour que le plâtre tombe et fasse de la neige, ce qui est rigolo. Les cheveux blanchis par la poussière tombant d'en haut, Nicolas Gaume se mit à me parler des prochains produits Atreid...



Développer un jeu de plates-formes performant ne tient pas seulement des côtés technique, bons graphismes et bonne programmation. Il faut que les tableaux soient bien dosés au niveau de la difficulté et qu'ils réservent des surprises aux joueurs. Les plans des niveaux de Quick sont dessinés à l'échelle sur de grandes bandes de papiers et les graphistes dessinent ensuite les cartes sur l'ordinateur, à l'aide d'utilitaires maison.



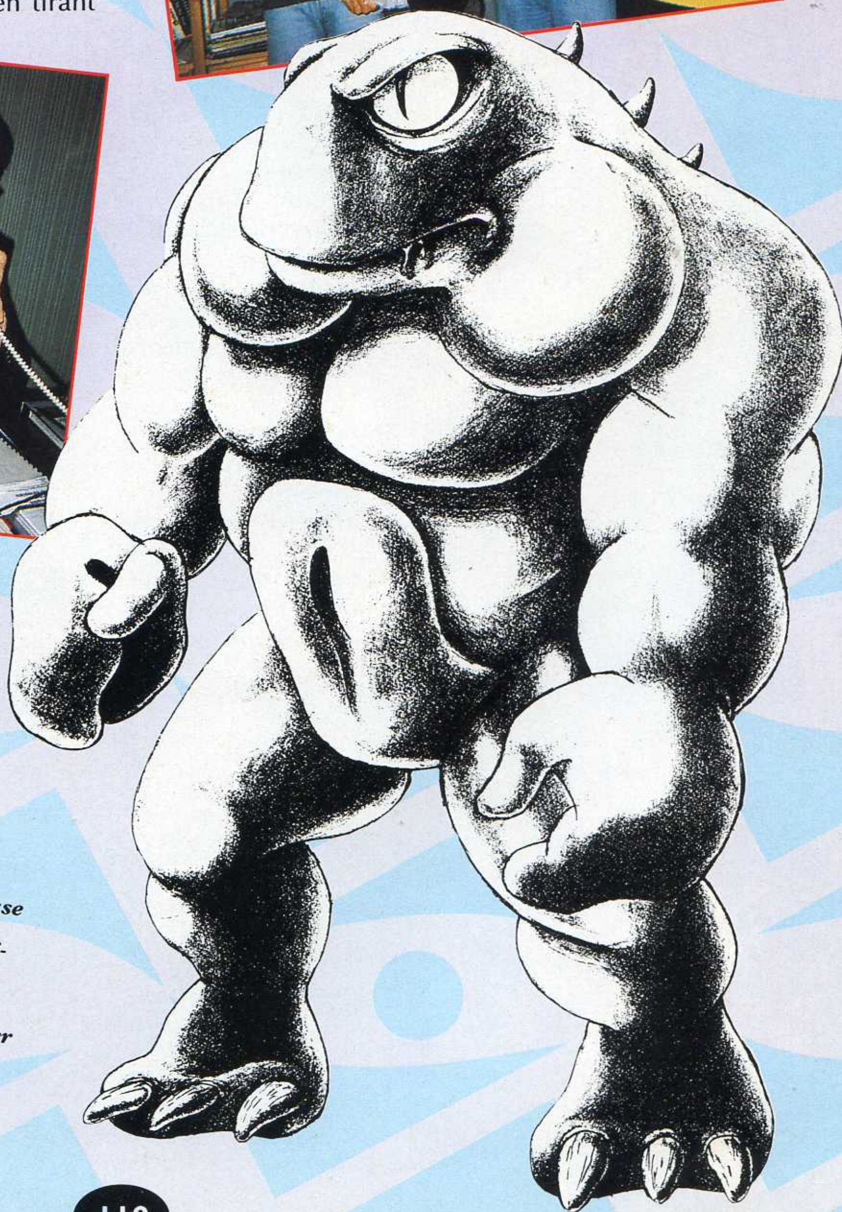
Forcément, au bout d'un moment, on craque. Les graphistes ont eu ras le bol des expériences sonores du musicien et ils s'apprêtent à le jeter par la fenêtre.



Nicolas Gaume, en plein travail, tentant de battre son record de «j'accroche mon téléphone sur l'oreille». Vice champion de France de cette discipline, il espère bien devenir champion l'année prochaine. Bonne chance Nicolas.

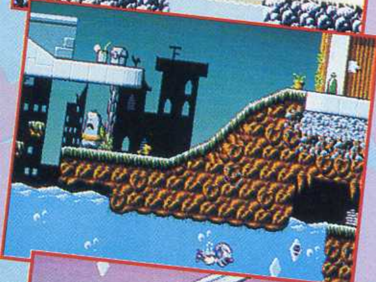


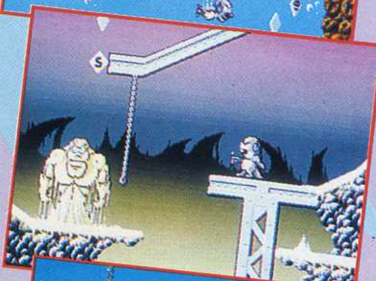
Dangereux. Ça, le moins que l'on puisse dire c'est qu'il est dangereux. Le musicien d'Atreid, Frédéric Motte, ne perd pas une occasion de vous balancer les lignes de basse. Dans la tronche.

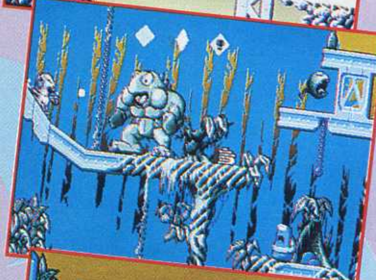


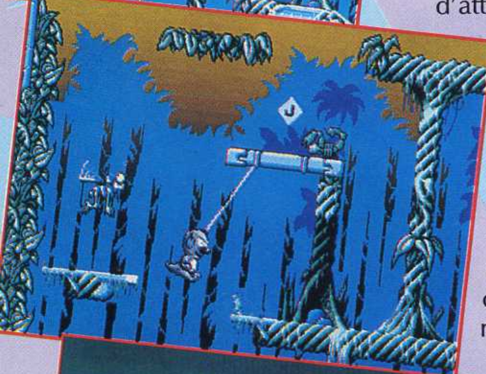
QUICK


Quick









Pas claire cette histoire, tout commence avec un produit au titre non définitif. Bref, qu'il devienne Krück, Plünk ou Proumpf, Quick gardera le même scénario et les mêmes graphismes. A l'instar de Sonic ou de Zool, Quick met en scène un héros charismatique qui tentera de prendre la vedette pour entraîner le soft qui le met en scène.
Préparez-vous à un choc, vos convictions vont être ébranlées dans un instant: les dinosaures n'ont pas disparu. En fait, ils sont devenus minuscules, microscopiques, mais ont continué de vivre et d'évoluer dans des villes. Quick s'affiche donc comme un dinosaure cyber-punk qui part explorer les différentes régions de son pays miniature. Quick traversera des décors de jungle, de désert, foncera dans une ville futuriste, tracera en milieu aquatique pour atteindre une grande fonderie. Chaque niveau cache une clé et chaque clé permet d'atteindre le niveau suivant. Bien sûr, notre héros devra éviter des tas de bestioles et éventuellement se battre contre de nombreux ennemis. Chaque tableau s'achève avec un combat contre l'incontournable monstre de fin de niveau.

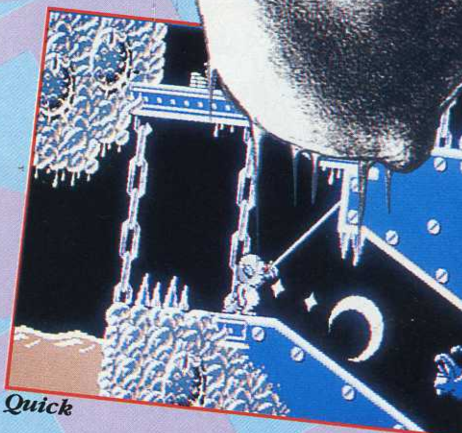

Quick

L'arme de Quick, assez originale, est une corde qui peut être utilisée de diverses façons: pour frapper les ennemis, pour attrapper les objets et bonus ou pour se balancer d'une plate-forme à l'autre tel le spiderman moyen.

C'est d'ailleurs là le côté le plus amusant du jeu, Quick se balance et bouge avec une telle aisance qu'on ne se lasse pas de l'accrocher partout.
Prévu sur amiga pour la fin novembre, sur PC en mars, Quick est un produit Atreid qui sortira peut-être chez un autre éditeur, les dialogues sont en cours.

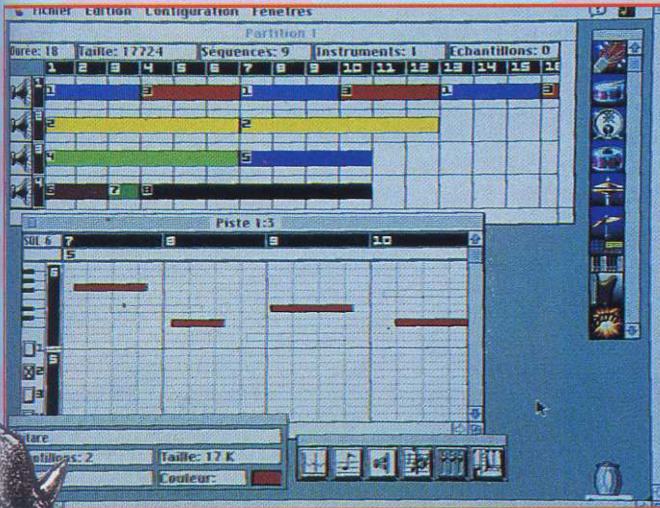
POLYSONIC

Disposant d'une équipe de programmation sur Mac polyvalente et performante, Atreid Concept se lance même dans l'édition d'utilitaires sur Mac, et pas des


Quick


Quick


Quick



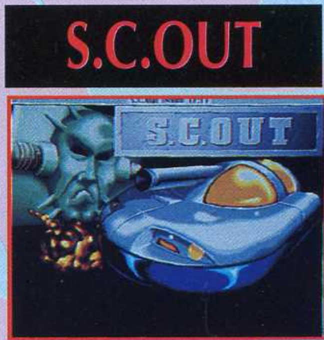
moindres. Le premier à sortir s'appelle Polysonic et propose un séquenceur complet avec gestion d'échantillons, le tout sans la moindre adjonction de hardware.



Quatre voies mono plus deux fois quatre voies stéréo, des fréquences de lecture allant de 11 à 44 KHz, un éditeur d'échantillons complet, polysonic est d'une simplicité d'emploi qui en fait un logiciel grand public et non un produit destiné aux professionnels de la musique ou de l'édition.

Jusqu'à 256 instruments peuvent être joués et ceux-ci peuvent être composés de plusieurs échantillons. Les fichiers créés par Polysonic sont utilisables partout et n'utilisent que 10 à 30% du temps machine, selon le type de cette dernière.

S.C.OUT



S.C.OUT



S.C.OUT



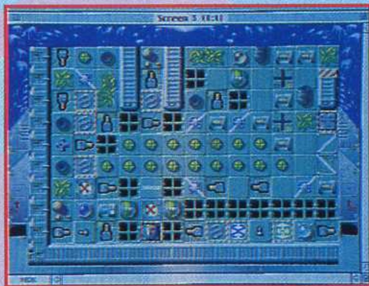
S.C.OUT

Depuis sa création Atreid Concept se lance corps et âme dans le développement sur Apple: au début, avant même qu'Atreid soit Atreid, sur Apple II GS et maintenant sur Macintosh. Si nous ne sommes pas encore habitués à considérer le Mac comme une machine de jeu à part entière, cela devrait changer rapidement grâce notamment à la nouvelle gamme Apple Performa dédiée au jeu.

S.C.OUT est un jeu d'arcade réflexion où vous dirigez un vaisseau qui doit venir à bout de 100 tableaux différents (un éditeur de tableau sera fourni avec la version PC). Dans chaque tableau se trouve une entité immobile que vous devez détruire mais vous ne pouvez tirer directement; il faut alors utiliser les objets qui sont disséminés un peu partout en les transportant pour les déposer à des endroits stratégiques, ou en passant dessus pour les actionner. Par exemple, passer sur un missile le fait partir dans la direction qu'il pointe et, s'il frappe une bombe, celle-ci explose et détruit toutes les cases alentours. Si cette bombe détruit l'entité, paf, c'est gagné.

Le jeu devient vite très complexe puisqu'il faut agencer de plus en plus d'objets et de pièges tout en évitant les ennemis, les lasers ou les particules qui s'étendent pour vous bouffer.

Dans la lignée de jeux comme Boulderdash, avec un aspect plus réflexion et moins arcade, S.C.OUT est un produit extrêmement amusant qui sortira sur Mac en novembre et sur PC en décembre (EGA-VGA).



S.C.OUT

ET VOILA

Après un bon coup de genou dans l'ventre -on remercie les gens à sa façon- je décidai de quitter le bureau du président d'Atreid. Nous avions obtenu suffisamment d'informations, ils était temps de partir.

Je rejoignis donc mon fidèle collègue qui était en train de taguer le couloir de leurs locaux pour leur apprendre à préparer de bons jeux. Mais les choses n'en resteront pas là, bientôt les softs Atreid passeront dans la rubrique des tests, dès le mois prochain, et là, ce sera autre chose.

Seb.

CD NEWS

Le raz de marée de fin d'année s'annonce dévastateur et les produits prévus très alléchants. Comme les indiens, les éditeurs sortent de leur réserve et il est maintenant acquis que 93 sera l'année du CD ROM. Si je me trompe, je mange mon chapeau. Celui-ci.

Outre l'excellente version de Dune sur CD ROM PC dont vous devriez trouver une preview dans ce numéro, les éditeurs de jeux annoncent à tour de bras des logiciels CD. Chez Electronic Arts par exemple, on prévoit 2 titres CD par mois, à partir du début de l'année. Outre la mise à jour de certains produits sur ce standard, qui servira pour l'éditeur de marché test (pourvu que le CD serve à autre chose qu'à stocker des compilations de vieilleries), il est prévu de se faire les dents sur Dracula, inspiré du prochain film de Copola.

La "chose" tournera sur tous les standards équipés d'un lecteur CD, y compris Sega et CDI. Mais trêve de projets, parlons plutôt de produits bien réels. Chez Loriciel, sort Sport's Best, une compilation de logiciels sportifs.

Au programme, Paragliding, simulation de parapente totalement indigente, Panza Kick Boxing, superbe simulation de Kick Boxing, ce redoutable hybride Taïlandais de karaté et de full contact et enfin, Tennis Cup 2, sympathique jeu de tennis plutôt réussi. En terme de compilation, c'est raisonnablement intéressant mais si l'on en reste à la notion de CD ROM, pas de grands chamboulement si ce n'est un menu offrant l'opportunité de copier les jeux sur disque dur ou bien de jouer sur CD. A noter la présence d'une musique, CD elle aussi. Cela dit, il se pourrait que Loriciel propose un produit exploitant les capacités du CD ROM autrement qu'en utilisant la capacité de stockage, puisqu'une démo présente sur Sport's Best permet d'admirer quelques écrans animés de Maurice Leblanc Aventurier. Ce jeu, se passant dans un Paris d'avant-guerre, s'annonce réussi, en tout cas graphiquement parlant. Les dessins en effet, inspirés de l'imagerie du dessinateur Calvo (ou du clip La Femme aux Bas Nylon, lui même inspiré de...), montre des objets personnifiés: réverbères dotés d'un visage, poubelles bondissant dans les rues du vieux Montmartre, etc.

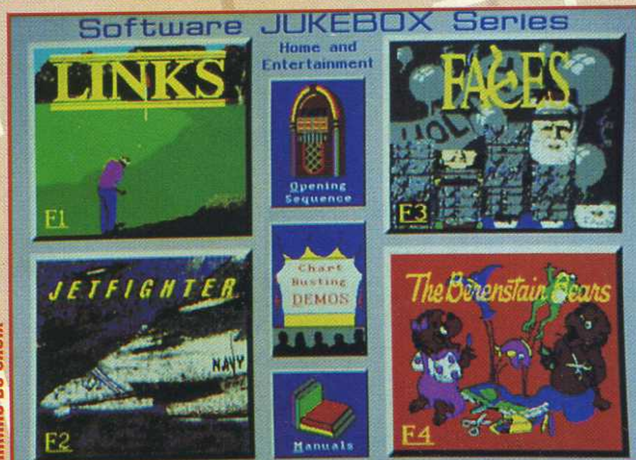


LE MENU EST BIEN RÉALISEÉ ET PRATIQUE A UTILISÉ

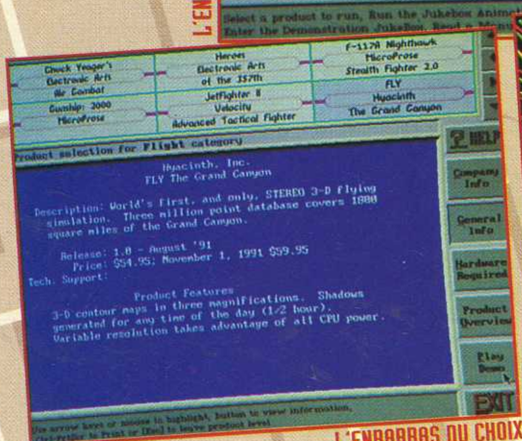


MAURICE LEBLANC AVENTURIER

Toujours sur PC, Juke Box propose une compilation comportant quelques superbes jeux: Links (première version du célèbre golf): JetFighter, Faces et un éducatif de coloriage dont il vaut mieux oublier la présence et le nom. Les jeux, donc tous des hits, peuvent être lancés directement sur le disque dur au moyen d'un menu très bien fait. Les modes d'emploi, présents sur le CD peuvent être affichés et imprimés. Seul défaut totalement stupide, la version de Faces proposée n'a pas été modifiée et, pour jouer, il faut répondre au test de protection. Dans la version originale, les codes se trouvaient sur le manuel d'utilisation. Comme ici le manuel est en soft, il faut imprimer la grille de code! Que ceux qui ne disposent pas d'une imprimante aillent se faire voir. En revanche, une idée géniale est à retenir sur Juke Box: outre les produits précités, le CD contient une cinquantaine de démos dont certaines jouables.



L'ENBARRAS DU CHOIX



L'ENBARRAS DU CHOIX

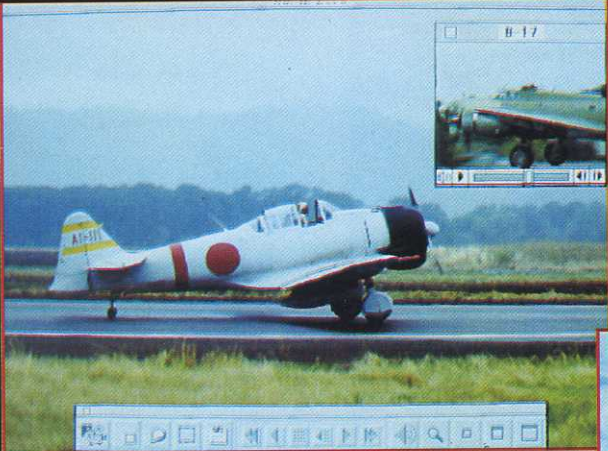


COLORADO

Là aussi, on y accède au moyen d'un menu classé par famille: éducation, jeux de voiture, d'avion, d'aventure, logiciels multimédias MPC, etc. C'est ainsi que j'ai découvert Colorado (aucun rapport avec celui de Maillard testé dans ce numéro), curieux simulateur de vol en fil de fer qui permet de voler dans un décor 3D, en relief, à l'aide de lunettes spéciales (couleur rouge et verte).



L'AFFICHAGE PEUT SE FAIRE EN PLEIN ÉCRAN, MOYEN ÉCRAN OU MINUSCULE (ICI VERSION PC)

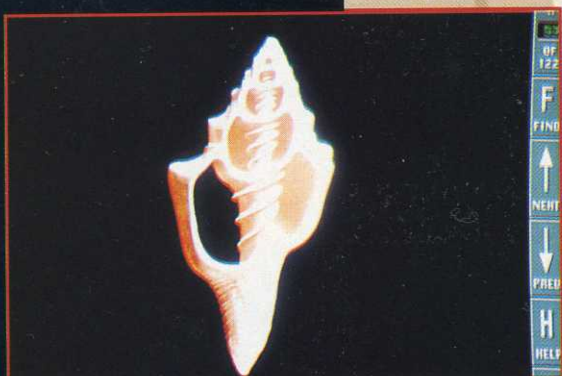


ET HOP! UN ZERO AU DÉCOLLAGE (JETS & PROPS) (ICI VERSION MAC)

Sur PC et Macintosh, beaucoup de choses ce mois-ci. Les passionnés d'aviation devraient être comblés avec Jets & Props de Warner New Media. Cette base de données regroupe plusieurs centaines d'appareils sur deux CD. A l'aide d'un menu, on choisit quel appareil on souhaite voir. Il est possible d'afficher un texte descriptif. De plus, des animations, disponibles pour certains engins, Quick Time pour Mac et MPC pour PC, affichent (dans une fenêtre minuscule) les appareils.
En même temps, on entend le son. Les images, de très bonne qualité existent en plusieurs formats.
D'une simple touche, on peut copier une image sur sa machine puisque la finalité de ce produit est d'être, avant tout, une banque d'images.



(JETS & PROPS) (ICI VERSION MAC)

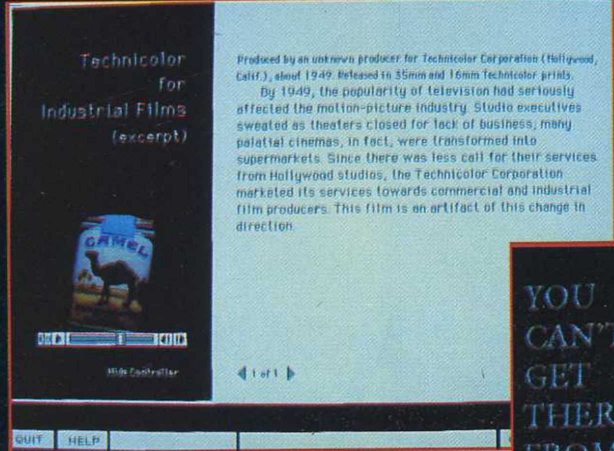


MURMURS OF EARTH



MURMURS OF EARTH

Toujours dans la catégorie banque d'images, Map Arts pour PC et Macintosh est un CD de chez Micropmaps qui propose des cartes du monde entier sous différents formats, exploitables dans des logiciels de dessins (Corel Draw!, Adobe, etc.).
Intéressant pour qui s'y intéresse.
Chez Warner New Media sort le coffret le plus impressionnant du moment: Murmurs of Earth. Pour comprendre la finalité de la chose, revenons en arrière. En 1977, furent lancées deux sondes spatiales Voyager I et Voyager II. Ces appareils, qui envoyaient leurs données vers la terre au moyen de transmissions satellites, exploraient l'espace, allant toujours de plus en plus loin sans espoir de retour. Dans des centaines, des milliers d'années, les sondes Voyager seront allées beaucoup plus loin que l'homme n'en est capable. Les responsables du projet décidèrent donc d'utiliser ces engins, comme naguère les marins jetaient

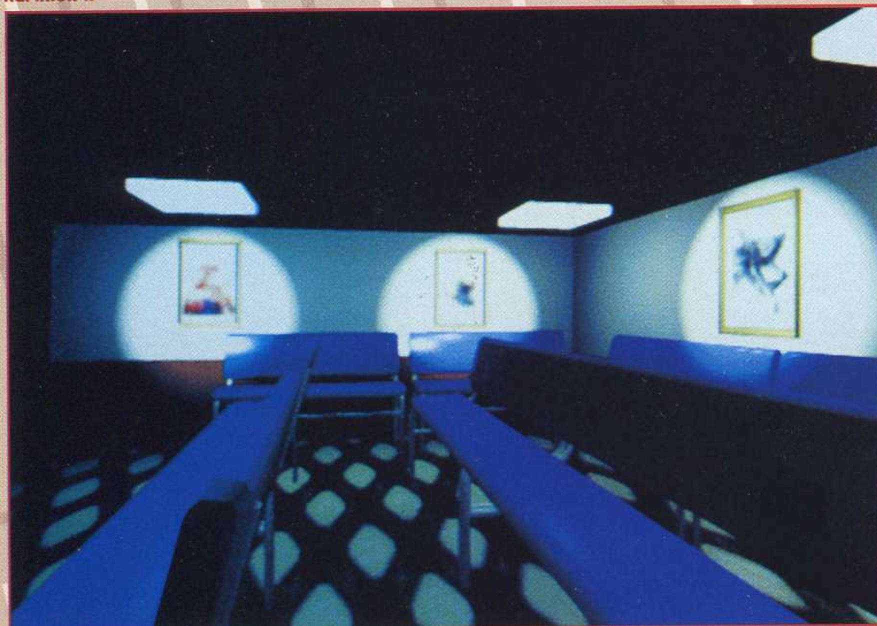


WARNER NEWS MEDIA



WARNER NEWS MEDIA

REFIXION II



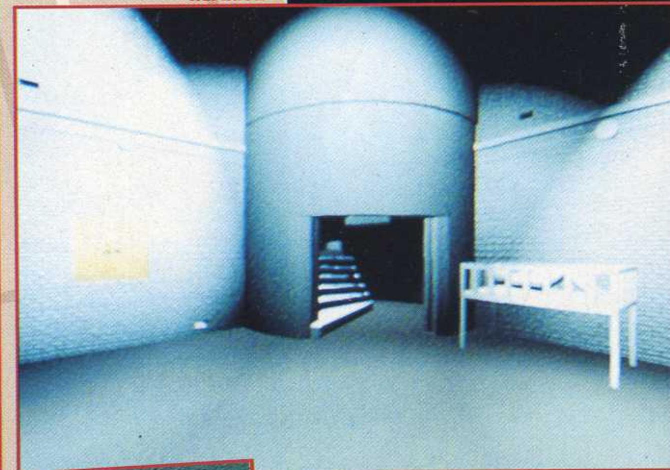
des bouteilles à la mer. A bord, furent donc embarqués deux CD comportant en surface des symboles de paix ainsi que des icones expliquant d'où ils venaient. Sur les CD, étaient inscrites (espérons que les éventuelles extraterrestres connaissent la norme High Sierra!) des images de la terre, de ses peuples, de leurs créations ainsi que des sons et des musiques. Comme les responsables du projet étaient réactionnaires, ils ne mirent que des musiques "raisonnables", c'est-à-dire du classique, du Jazz, des morceaux ethniques et des créations contemporaines, mais qu'importe. C'est marrant ce manque de recul de la part de scientifiques; d'ici que les CD soient découverts, la différence entre Bach et les Rolling Stones ne sera plus signifiante. Or donc, le fait est que ce coffret, agrémenté d'un livre de 300 pages écrit par Carl Sagan, comporte les fac-similés des deux fameux disques. C'est beau comme un collector et, comme un collector, totalement inutile.

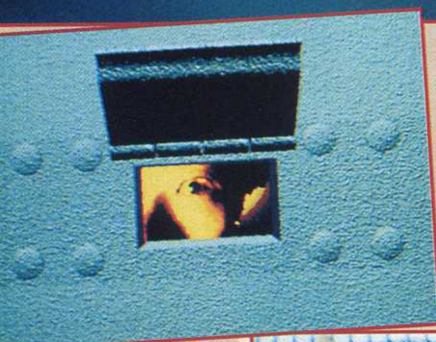
Côté Shareware (je rappelle au passage que l'achat d'une compilation de Shareware ne rapporte d'argent qu'au "compileur"), 3 CD. Commençons par le mieux fait: Soft Box édité par Soft Box (ou le contraire). Ce disque, qui contient 4000 logiciels PC, dont 2000 sous Windows, dispose d'un menu en français très pratique qui permet de "déziper" et de copier les logiciels sur le disque dur. Pour la plupart, les produits sont connus mais si vous ne possédez pas d'équivalent, foncez. Dans un genre plus inédit, deux CD édités par MGE Communication proposent des sharewares pour l'un (Win Dos One), des images pour l'autre (Imaginario). Les logiciels, sélectionnés par le magazine italien Win Dos, sont de qualité et parfois inconnus en france. En revanche, la présentation est déplorable: pas de menu, pas d'explication: il faut plonger dans 600 Mo de produits inconnus et les lancer parfois au petit bonheur lorsqu'ils ne disposent pas de read.me, avec le risque de tout planter; si ça se passe sous Windows, cela peut faire des dégâts. Cela me rappelle les tirettes à cent balles des fêtes foraines.

REFIXION II



REFIXION II







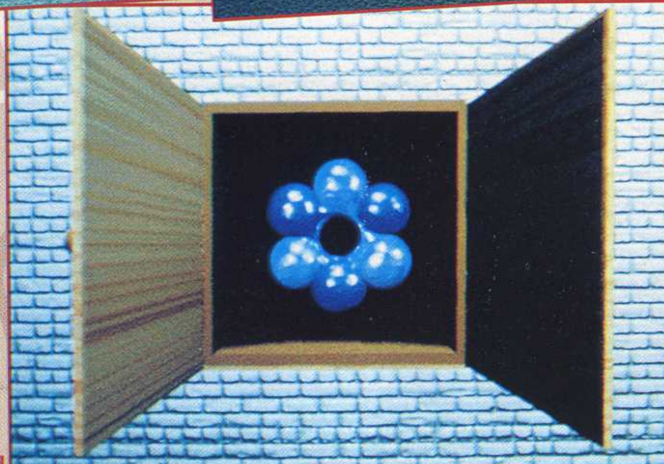
REFIXION II

Chez Warner News Media, enfin, sur Macintosh, on trouve Ephemeral Films, une collection CD regroupant des films Quick Time tirée de l'équivalent américain de l'Ina. Ces petits films, classés par sujets, sont assez fascinants sociologiquement parlant. Au programme, extraits d'informations, petits sujets sur la société américaine, dessins animés de Fleicher, etc. A côté de la fenêtre dans laquelle s'affiche le film, une fiche signalétique permet d'obtenir un supplément d'informations. Certains de ces CD disposent de sons.

Enfin, le plus beau et le plus impressionnant des CD du mois est, une fois de plus, sur Macintosh. Refixion II, de Sinergy, est un musée interactif (Museum or Hospital est le sous-titre du logiciel) Pas vraiment jeu, cette démo permet de se déplacer dans les couloirs d'un gigantesque hôpital. Lorsque l'on clique sur l'une des portes à guichet, ce dernier s'ouvre et laisse admirer un fim Quick Time. Parfois, des images 3D apparaissent pour faire transition. Naturellement, c'est en mode 16 millions et les sons, mi CD/mi Macintosh, sont digitalisés.

MOULINEX

Ces titres, aimablement prêtés par Euro CD, peuvent être commandés dans les Fnac.



REFIXION II

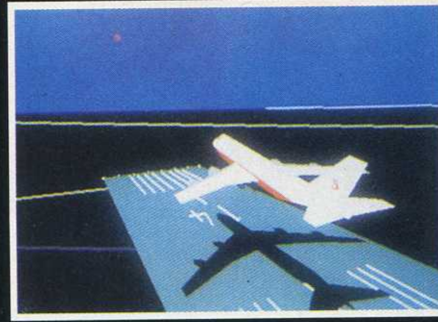
FLIGHT ASSIGNMENT: A.T.P.™

(Airline Transport Pilot)

LA 1ère SIMULATION DE VOL COMMERCIAL









PRODUITS DISTRIBUÉS EN EXCLUSIVITÉ PAR INNELEC
(Version Française)
45, Rue Delizy
93692 PANTIN CEDEX

INNELEC

POUR LA PREMIERE FOIS SUR VOTRE COMPATIBLE PC, VOUS VOUS RETROUVEREZ AUX COMMANDES D'UN BOING 747, 737, 767 OU D'UN AIRBUS A 320, PLANS DE VOL REPORTS METEO... A L'APPUI.

BIENVENUE DANS L'UNIVERS DES GRANDES COMPAGNIES AERIENNES

the Computer Flight people



subLOGIC®
501 Kenyon Road
Champaign, IL 61820

NOUVEAU : DECOUVREZ AVEC LES SCENERY DISK COMPATIBLES AVEC ATP ET MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR DE NOUVEAUX ENVIRONNEMENTS DE VOL : SONT DISPONIBLES : GREAT BRITAIN SCENERY COLLECTION - INSTRUMENT PILOT'S SCENERY (WEST US et EAST US) ET NEW FACILITIES LOCATOR CHEZ TOUS LES BONS REVENDEURS POUR IBM PC et TANDY.

Jeux crack

AMSTRAD CPC

EDITO COMPRESSÉ!

SUPER GAMES SHOW À PARIS 4 AU 8 NOVEMBRE - STOP - CNIT DE LA DÉFENSE - STOP - SERONS TOUS LÀ - STOP - VOUS ATTENDONS - STOP - ATTENTION - STOP - CORRECTION DANS CE NUMÉRO DE LA SOLUCE DE LURE OF THE TEMPTRESS DE L'AVANT-DERNIER NUMÉRO - STOP - CE MOIS-CI MÉGADOSSIER DE D/GENERATION PAR FRAMY - STOP - PAS ASSEZ D'ARGENT POUR ENVOYER TÉLÉGRAMME PLUS LONG - STOP - A BIENT

MOTOR MASSACRE

Compil 12 JEUX FANTASTIQUES

Pour avoir de l'énergie infinie pour l'ATV, faites:
POKE &4845,Ø

Pour avoir des munitions infinies, faites:
POKE &3479,Ø

Pour avoir du fuel infini, faites:
POKE &485C,Ø

Pour avoir des canons infinis, faites:
POKE &4578,Ø

Pour avoir une fortune infinie, faites:
POKE &2D17,Ø
(Carine & Nicolas)

MARAUDER

Compil 12 JEUX FANTASTIQUES

Pour avoir des vies infinies, faites:
POKE &1Ø8A,&18
POKE &1Ø8B,&Ø4

Pour avoir des bombes infinies, faites:
POKE &1798,Ø

Pour choisir le niveau de départ, faites:
POKE &Ø3Ø4,NIV
(NIV = &FF pour le niveau 1)
(NIV = &ØØ pour le niveau 2)
(NIV = &Ø1 pour le niveau 3)
(NIV = &Ø2 pour le niveau 4)
(NIV = &Ø3 pour le niveau 5)
(NIV = &Ø4 pour le niveau 6)
(Carine & Nicolas)

HATE

Compil 12 JEUX FANTASTIQUES

Pour avoir des vies infinies, faites :
POKE &54D2,&A7
POKE &57Ø1,&3E
POKE &57Ø2,&Ø4
POKE &57Ø3,Ø
(Carine & Nicolas)

GREBIT

compil CLASSIC ARCADIA 2

Version K7
Pour avoir des vies infinies :
POKE &1866,Ø

MISSILE AFTERMATH

compil CLASSIC ARCADIA 2

Version K7
Pour avoir des munitions infinies :
POKE &8AB2,Ø
Pour avoir la base invulnérable :
POKE &8994,&C9

SUPER SCRAMBLE

Compil 12 JEUX FANTASTIQUES

Pour avoir du temps infini, faites :
POKE &A891,Ø
POKE &A8A6,Ø
POKE &A954,Ø
POKE &A96A,Ø

SNOODGITS

compil TRIPLE DECKER 2

version K7
Pour avoir des Bom infinis :
POKE &1FC7,&18
POKE &1FC8,4

HIRISE

compil TRIPLE DECKER 2

Pour que la glue ne parte plus: POKE &2DD2,&C9
POKE &5E4C,Ø

ARTURA

Compil 12 JEUX FANTASTIQUES

Pour avoir de l'énergie infinie, faites: POKE &218B,Ø
(Carine & Nicolas)

DARK FUSION

Compil 12 JEUX FANTASTIQUES

Pour avoir des vies infinies, faites: POKE &Ø851,Ø
Pour avoir de l'énergie infinie, faites: POKE &19B8,Ø
(Carine & Nicolas)

NIGHT RAIDER

Compil 12 JEUX FANTASTIQUES

Pour être invulnérable, faites :
POKE &771B,&18
POKE &771C,&28
POKE &98AA,Ø
(Carine & Nicolas)

MOTOR MASSACRE
Compil 12 Jeux Fantastiques

```
1Ø REM Energie,munitions,fortune,fuel infinis
2Ø REM Sur MOTOR MASSACRE
3Ø REM Pour la Compil 12 JEUX FANTASTIQUES (Disk)
4Ø REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
5Ø MEMORY &A5ØØ:FOR p=&A541 TO &A5EØ
6Ø READ a$:a=VAL("&"+a$)
7Ø POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
8Ø IF ck<>&3C43 THEN 9Ø ELSE GOTO 1ØØ
9Ø PRINT"Erreur dans les datas !":END
1ØØ POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1:POKE &BE78,&FF
11Ø MODE 1
12Ø PRINT"Insérer l'original de MOTOR MASSACRE...
13Ø PRINT"(Compil 12 JEUX FANTASTIQUES Face 3)...
14Ø CALL &BB18:FOR i=Ø TO 3:INK i,Ø:NEXT
15Ø BORDER Ø:CALL &A587
16Ø DATA 11,B1,Ø2,21,78,Ø1,DD,21,7Ø,Ø1,D5,E5,ØE,8F
17Ø DATA 7E,2F,2F,77,23,1B,7A,B3,2Ø,F6,E1,D1,ØE,FC
18Ø DATA 3E,CA,17,DØ,Ø6,Ø1,7E,B9,2Ø,ØB,23,1B,7E,B7
19Ø DATA 79,28,Ø4,46,23,1B,7E,DD,77,ØØ,DD,23,1Ø,F9
2ØØ DATA 23,1B,7A,B3,2Ø,E2,C9,AF,5F,ØE,Ø1,C3,66,C6
21Ø DATA ØE,Ø7,CD,ØF,B9,21,ØØ,CØ,E5,D1,Ø1,ØØ,1D,ED
22Ø DATA BØ,CD,Ø3,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,ØØ
23Ø DATA Ø4,16,Ø6,CD,8Ø,A5,21,6D,Ø5,11,78,Ø1,Ø1,B1
24Ø DATA Ø2,ED,BØ,CD,41,A5,21,ØØ,84,22,FD,Ø1,EB,21
25Ø DATA CE,A5,Ø1,2Ø,ØØ,ED,BØ,3E,4A,32,71,Ø1,C3,7Ø
26Ø DATA Ø1,AF,32,17,2D,32,79,34,32,78,45,32,45,48
27Ø DATA 32,5C,48,C3,4Ø,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

MARAUDER
Compil 12 Jeux Fantastiques

```
1Ø REM Vies et bombes infinies + choix niveau
2Ø REM Sur MARAUDER
3Ø REM Pour la Compil 12 JEUX FANTASTIQUES (Disk)
4Ø REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
5Ø MEMORY &A5ØØ:FOR p=&A541 TO &A62C
6Ø READ a$:a=VAL("&"+a$)
7Ø POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
8Ø IF ck<>&5E26 THEN 9Ø ELSE GOTO 1ØØ
9Ø PRINT"Erreur dans les datas !":END
1ØØ POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1:POKE &BE78,&FF
11Ø MODE 1
12Ø INPUT"Niveau de départ (1 a 6) ";niv
13Ø IF niv>6 OR niv<1 THEN 12Ø ELSE POKE &A624,niv
14Ø MODE 1
15Ø PRINT"Insérer l'original de MARAUDER...
16Ø PRINT"(Compil 12 JEUX FANTASTIQUES Face 1)...
17Ø CALL &BB18:FOR i=Ø TO 3:INK i,Ø:NEXT
18Ø BORDER Ø:CALL &A587
19Ø DATA 11,3E,6D,21,C2,12,DD,21,ØØ,Ø1,D5,E5,ØE,49
2ØØ DATA 7E,A9,A9,77,23,1B,7A,B3,2Ø,F6,E1,D1,ØE,A3
21Ø DATA 3E,C4,17,DØ,Ø6,Ø1,7E,B9,2Ø,ØB,23,1B,7E,B7
22Ø DATA 79,28,Ø4,46,23,1B,7E,DD,77,ØØ,DD,23,1Ø,F9
23Ø DATA 23,1B,7A,B3,2Ø,E2,C9,AF,5F,ØE,Ø1,C3,66,C6
24Ø DATA ØE,Ø7,CD,ØF,B9,21,ØØ,CØ,E5,D1,Ø1,ØØ,1D,ED
25Ø DATA BØ,CD,Ø3,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,ØØ
26Ø DATA Ø1,16,1F,E5,D5,CD,8Ø,A5,D1,E1,Ø1,ØØ,18,Ø9
27Ø DATA 14,7A,FE,25,2Ø,EF,21,A7,14,11,ØØ,Ø1,Ø1,ØØ
28Ø DATA 7D,ED,BØ,21,59,7D,16,25,CD,8Ø,A5,21,ØØ,EØ
29Ø DATA 16,26,CD,8Ø,A5,21,D6,F7,11,FF,FF,Ø1,EØ,17
3ØØ DATA ED,B8,21,3E,6E,11,ØE,C1,Ø1,1B,27,ED,BØ,21
31Ø DATA 3D,6E,11,FF,7F,Ø1,3E,6D,ED,B8,CD,41,A5,3E
32Ø DATA 79,32,4E,A5,3E,FB,32,5C,A5,21,2F,83,22,5Ø
33Ø DATA A5,21,ØE,C1,DD,21,ØØ,CØ,11,F2,3E,CD,4B,A5
34Ø DATA F3,AF,Ø1,7E,FA,ED,79,32,98,17,21,18,Ø4,22
35Ø DATA 8A,1Ø,3E,Ø1,3D,3D,32,Ø4,Ø3,C3,48,43,ØØ,ØØ
```

NIGHT RAIDER
Compil 12 Jeux Fantastiques

```
1Ø REM Invulnérabilité sur NIGHT RAIDER
2Ø REM Pour la Compil 12 JEUX FANTASTIQUES (Disk)
3Ø REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
4Ø MEMORY &A5ØØ:FOR p=&A541 TO &A5DA
5Ø READ a$:a=VAL("&"+a$)
6Ø POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
7Ø IF ck<>&3A5B THEN 8Ø ELSE GOTO 9Ø
8Ø PRINT"Erreur dans les datas !":END
9Ø POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1:POKE &BE78,&FF
1ØØ MODE 1
11Ø PRINT"Insérer l'original de NIGHT RAIDER...
12Ø PRINT"(Compil 12 JEUX FANTASTIQUES Face 3)...
13Ø CALL &BB18:FOR i=Ø TO 3:INK i,Ø:NEXT
14Ø BORDER Ø:CALL &A587
15Ø DATA 11,D8,Ø2,21,78,Ø1,DD,21,7Ø,Ø1,D5,E5,ØE,C6
16Ø DATA 7E,3C,3D,77,23,1B,7A,B3,2Ø,F6,E1,D1,ØE,FC
17Ø DATA 3E,C9,17,DØ,Ø6,Ø1,7E,B9,2Ø,ØB,23,1B,7E,B7
18Ø DATA 79,28,Ø4,46,23,1B,7E,DD,77,ØØ,DD,23,1Ø,F9
19Ø DATA 23,1B,7A,B3,2Ø,E2,C9,AF,5F,ØE,Ø1,C3,66,C6
2ØØ DATA ØE,Ø7,CD,ØF,B9,21,ØØ,CØ,E5,D1,Ø1,ØØ,1D,ED
21Ø DATA BØ,CD,Ø3,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,ØØ
22Ø DATA Ø4,16,ØØ,CD,8Ø,A5,21,96,Ø5,11,78,Ø1,Ø1,D8
23Ø DATA Ø2,ED,BØ,CD,41,A5,21,4Ø,ØØ,22,3E,Ø2,EB,21
24Ø DATA CE,A5,Ø1,1Ø,ØØ,ED,BØ,3E,49,32,71,Ø1,C3,7Ø
25Ø DATA Ø1,AF,32,8E,AC,21,18,28,22,1B,77,C3,ØØ,Ø1
```

TECHNOCOP
Compil 12 Jeux Fantastiques

```
1Ø REM Invincibilité sur TECHNOCOP
2Ø REM Pour la Compil 12 JEUX FANTASTIQUES (Disk)
3Ø REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
4Ø MEMORY &A5ØØ:FOR p=&A541 TO &A5F1
5Ø READ a$:a=VAL("&"+a$)
6Ø POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
7Ø IF ck<>&43FE THEN 8Ø ELSE GOTO 9Ø
8Ø PRINT"Erreur dans les datas !":END
9Ø POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1:POKE &BE78,&FF
1ØØ MODE 1
11Ø PRINT"Insérer l'original de TECHNOCOP...
12Ø PRINT"(Compil 12 JEUX FANTASTIQUES Face 2)...
13Ø CALL &BB18:FOR i=Ø TO 3:INK i,Ø:NEXT
14Ø BORDER Ø:CALL &A587
15Ø DATA 11,D4,Ø2,21,77,Ø1,DD,21,7Ø,Ø1,D5,E5,ØE,26
16Ø DATA 7E,A9,81,77,23,1B,7A,B3,2Ø,F6,E1,D1,ØE,FØ
17Ø DATA 3E,C7,17,DØ,Ø6,Ø1,7E,B9,2Ø,ØB,23,1B,7E,B7
18Ø DATA 79,28,Ø4,46,23,1B,7E,DD,77,ØØ,DD,23,1Ø,F9
19Ø DATA 23,1B,7A,B3,2Ø,E2,C9,AF,5F,ØE,Ø1,C3,66,C6
2ØØ DATA ØE,Ø7,CD,ØF,B9,21,ØØ,CØ,E5,D1,Ø1,ØØ,1D,ED
21Ø DATA BØ,CD,Ø3,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,ØØ
22Ø DATA Ø4,16,14,CD,8Ø,A5,21,32,15,11,77,Ø1,Ø1,D4
23Ø DATA Ø2,ED,BØ,CD,41,A5,21,ØØ,53,22,1B,Ø2,EB,21
24Ø DATA CE,A5,Ø1,3Ø,ØØ,ED,BØ,3E,Ø7,32,71,Ø1,C3,7Ø
25Ø DATA Ø1,3E,C9,32,4Ø,87,AF,32,9F,9Ø,32,35,A2,21
26Ø DATA 3D,8E,11,3E,8E,Ø1,Ø6,ØØ,77,ED,BØ,2E,BD,1E
27Ø DATA BE,ØE,Ø9,77,ED,BØ,C3,ØØ,5E,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

Jeux crack

ATARI ST

STONE AGE

Voici les différents codes d'accès :

02	BOVIDO
03	SIDULA
04	BIFISI
05	LOVUHO
06	BADEBA
07	LUFIDO
08	HAVULU
09	LODISE
10	HIFUHI
11	DIVODI
12	HEDIDA
13	DAFALI
14	HUVESU
15	DADOHA
16	SOFOBO
17	DIVIDE
18	SIDABI
19	BEFEDO
20	SAVOLI
21	BUDUSU
22	LIFOHU
23	BOVIBE
24	LIDADA
25	BIFALO
26	LEVUSA
27	HADOHI
28	LUFIBO
29	HIVADA
30	DODALO
31	HIFUSE
32	DIVEHE
33	SEDIBI
34	DUFUDI
35	SUVIBU
36	DIDUDI
37	SOFELU
38	BIVISA
39	SEDUHO
40	BEFIBE
41	LUVUDI
42	DUDOLO
43	LIFISA
44	HAVAHU
45	LIDEBU
46	HEFODE
47	DEVOLI
48	HUDISO
49	DUFAHA
50	HIVEBI
51	DADODU
52	SUFUBA
53	DEVODO
54	SEDILE
55	BUFASE
56	SUVAHI
57	BIDUBI
58	LAFODU
59	BIVILI
60	LEDASU
61	BOFAHA
62	LUVUBO
63	HUDEDE
64	LIFILI
65	HAVUSO
66	DODIHA
67	HETUBU
68	DOREDU
69	SUHIBE
70	DUTUDI
71	SIRILO
72	DAHUSA
73	SOTOHI
74	BERIBU
75	SOHADA
76	BUTELO
77	LUROSE
78	BIHOHI
79	LATIBI
80	HORADI
81	LEHELU
82	HOROSU
83	DARUHU
84	HUHOBA
85	DITIDO
86	HARABA
87	DOHADI
88	SATULO
89	DOROSA
90	SAHIHO
91	BUTABU
92	SIRABE
93	BIHULI
94	LOTESI
95	BARIHA
96	LOHUBI
97	BATIDU
98	LURULA
99	MIHESO
100	LITIHE

(Hélène VANDERCAMERE)

CRAZY CARS III

Pour avoir plein de fric, recherchez sur le disk 1, le fichier "MAIN.PRG", les octets 00 00 17 70 00 03 et remplacez-les par 00 00 C3 50 00 03.
C3 50 représente le montant d'argent que l'on possède au début du jeu, ce chiffre est bien entendu modulable. Vous pouvez ainsi équiper votre voiture dès la première course.
(Didier CHAMBARD)

MIC DAX

Joyeux anniversaire!
(Toute l'équipe)

MUNSTERS

Pour être invisible, tapez 'STRQTS' à la page de présentation.
(Cédric et Sylvain DUCHATEL)

EPIC

Lors de la dernière mission, pour anéantir le vaisseau mère, il est inutile de se soucier des vaisseaux dorés de la garde impériale. Se rapprocher tout près du vaisseau mère, sous l'aileron arrière, viser le carré jaune, tirer le missile au cobalt et se sauver immédiatement (ND: Sinon votre ordinateur risque d'exploser et c'est gênant!).
(Fabrice LOUVET)

UTOPIA

Pour que ça finisse bien, il faut bien commencer. Construire un hôpital (pour fixer le taux de natalité désiré), un laboratoire, un chantier de char et un chantier naval, donner 500$ à la recherche militaire et à la recherche civile, et 1000 à l'espionnage. Construire quelques lance-missiles. Dès que possible, construire une mine avec un entrepôt, sans quoi il vous faudra acheter sans cesse du métal à la terre. Ramifier au plus la ville grâce à des tours radar et des usines de flux pour découvrir les gisements. Construire des tourelles laser autour de la ville petit à petit. Ne pas oublier chaque mois de subventionner la recherche et l'espionnage, qui demeurent nécessaires pour prévenir des attaques ennemies. Il vous faudra beaucoup d'usines chimiques et de réservoirs pour vous auto-suffire en carburant; n'attaquez l'ennemi qu'en quantité assez importante (20 chars, 10 vaisseaux). Prévenir les besoins de la population pour éviter une chute de la population et de la qualité de vie. Dès que possible, soustrayez totalement la taxe des habitants. Les épreuves sportives contribuent à la hausse de la qualité de vie, ainsi que les hôpitaux et les QG de sécurité. Il ne faut pas hésiter à construire assez tôt ces derniers! (Fabrice LOUVET)

Jeux crack

THUNDER HAWK

Lors des missions d'escorte, il suffit de ne pas décoller et de se mettre en vue extérieure (touche 5 du pavé numérique). Il n'y a plus qu'à attendre le retour de l'hélicoptère qui aurait dû être escorté.

(Sébastien LAMELOISE)

SAINT DRAGON

Pour être invulnérable, pendant le jeu appuyez sur 'P' (la pause), puis tapez en majuscule 'DECAFFEINATED'. L'écran flash, retirez la pause et hop...

(Jean-Pierre MEULIN)

POWER-MONGER

Lorsque vous voulez faire une alliance avec une ville mais que le capitaine n'accepte pas, ne vous découragez pas et proposez-leur quelque chose en troc même si vous n'avez rien. Redemandez l'alliance et il acceptera. (il est beaucoup plus facile d'établir une alliance avec les jaunes qu'avec les bleus ou les rouges)

Prenez une catapulte ou un canon, rendez-vous dans une ville et établissez une alliance. Mettez-vous en agressif et demandez de la bouffe. Lorsque tous les villageois se seront regroupés au centre, passez à l'attaque. Résultat, votre capitaine tuera avec un coup de boulet un bon nombre d'ennemis (même procédé lorsque vous tombez sur un village plus nombreux en homme que vous).

(Damiano DUCHENE)

LEMMINGS

Pour pouvoir passer tous les niveaux sans problème, tapez "FQUIGGLY" pendant le titre de la présentation.

(Frédéric POIROT)

ATOMINO

Voici les codes:

10	ACID
20	ARROW
30	EMISSION
40	LAVA
50	CAVE
60	ELIXIR
70	BONE
80	WOOD
90	FOUNTAIN
100	GETWISE

(Frédéric POIROT)

KILLING CLOUD

Voici des codes de mission:

2	AOOTRDEX
3	KKFR7EG
4	QHJ8RCEJ
5	VHGRCC6
6	CVHGRCCA
7	4ET3RGCF

(Frédéric POIROT)

Jeux crack

LURE OF THE TEMPTRESS

Il a deux numéros, nous avont passé la solution de Lure of the Temptress, mais malheureusement, beaucoup d'entre vous on quand même eut du mal à le finir! Stacker's c'est donc fait un plaisir de nous envoyer une correction afin que vous puissiez le terminer.
En effet, cette solution est buggée: certains détails ont étés omis (sans eux, il est impossible de progresser!); précisons que cette solution est décomposée en 5 parties et que la 5ème partie est fausse corrigeons-en les détails:
-il est impossible de progresser sans questionner le forgeron au sujet de Goewin (après être sorti de prison).
-quand vous êtes dans la maison de Taidgh ,le magicien, VOUS NE POUVEZ PAS EXAMINER LA MACHINE TANT QUE VOUS NE POSSEDEZ PAS LE JOURNAL DE TAIDGH (qui se trouve "aux bras coupés" en interrogeant la fille).
Corrigeons la 5ème partie:
reprenons depuis le début (dans la cave):
NE PAS PARLER A MINNOW, allez a la cuisine, prenez tenailles, examinez viande, prendre graisse. retournez à la cave, examinez fût, utilisez tenaille sur bond (le vin coule). Allez dans la salle où tous les SKORLS dorment et ne bougez pas (il faut que Minnow arrive après vous). Au bout d'un moment Minnow va vous pousser pour pouvoir passer et va donner du vin au SKORL. ne bougez pas. Maintenant attendez que Minnow soit devant vous pour lui parler (de telles sortes que vous ne bougiez pas pour aller lui parler) et dites-lui de dire au Skorl que Séléna veut lui parler (en utilisant la commande "parle à").
Vous pouvez bouger mais ne retournez pas en arrière, allez 2*à droite. dans la salle du treuil, attendez Minnow, donnez-lui la graisse, dites-lui de graisser le levier et de le tirer.pendant ce temps actionnez le treuil dites a Minnow de dire au SKORL qu'il y a une fuite dans la cave.Pendant ce temps, placez-vous entre le muret le treuil (il faut vous voir de face) et attendez que les Korl arrive dans la pièce (ne vous inquiétez pas, il ne peut pas vous voir).avant qu'il parte, quand vous jugez qu'il est très loin de la porte et de vous, foncez jusqu'a l'escalier et montez (faites vite parce que sinon, le SKORL...). passez la porte qui mène au pont-levis. Battez-vous et...

SHADOW OF THE BEAST III

Solution complète

Niveau 1
FOREST OF ZEAKROS

Aller à droite. Tuer les monstres gluants. Monter sur les plates-formes et actionner l'interrupteur. Prendre les 3 lingots. Tuer les 4 goblins. Tourner la poulie pour que les 2 plateaux soient au même niveau. Aller à droite. Sauter pour récupérer la grenade. Aller jusqu'à l'arbre et utiliser la grenade sur le laser. Aller jusqu'au bord du précipice et utiliser la même technique. Sautez sur les 2 premières plates-formes. Sauter sur la 3ème et sur la 4ème sans détruire les lasers. Utiliser les shurikens derrière les lasers en s'accroupissant pour les descendre. Récupérer la clé. Revenir à gauche, utiliser la clé pour prendre les 3 lingots. Repartir à droite et tuer le goblin du bas uniquement. Descendre à l'échelle. Tuer les 2 goblins en hauteur. Tirer sur le morceau de viande, le pousser à droite et le laisser en dessous du bloc de pierre qui bouge. Avec la clé ouvrir la cage du monstre et monter à l'échelle pour le laisser passer. Le suivre. Prendre les 3 lingots. Grimper sur la plate-forme dirigeable. Monter en restant collé sur la paroi de gauche mais en gardant la plate-forme horizontale pour collecter le rocher. En haut, pousser le rocher à gauche jusqu'à ce qu'il tombe et sauter avec. Se mettre sur le côté gauche du plateau mobile et faire le grand saut. Passer à travers les pics (on peut s'arrêter entre le 1-2, le 3-4 et le 4-5). Continuer à gauche et tuer le loup-garou. Prendre le 1ère article à savoir son crâne.

Niveau 2
FORT DOUMOOR

Actionnez l'interrupteur. Passer le pont. Pousser la roue sur la gauche jusqu'au bélier. Aller défoncer le mur. Traverser le pont. S'accroupir pour que les boules passent au dessus d'Aarbron et éclater le réceptacle. Aller à droite et se retourner au niveau de la 2ème poulie pour tuer les guêpes. Prendre les 5 lingots. Descendre dans leur nid et dégommer le système qui bloque la trappe. Passez par la trappe. En bas pousser la table au milieu de la salle de gauche. Sauter sur la table et actionnez l'interrupteur. Appuyez sur le 2ème interrupteur. Attendre que le niveau de l'eau soit partout pareil. Aller à droite. Prendre les 5 lingots. Monter à l'échelle. Pousser la table dans le ravin. Tuer le lanceur de tonneaux; Passer le ravin. Pousser la caisse "fragile" dans le ravin. Sauter sur la caisse. Descendre le long de la caisse à droite pour atterrir sur la table. Détruire la caisse et franchir la piscine sur les morceaux de bois. Devant le tonneau, il faut se dépêcher car il y a un monstre qui commande le treuil. Sauter au dessus du tonneau et de la crevasse afin de tuer rapidement le personnage en question sinon surprise. Monter à l'échelle. Aller à droite entre le 2ème et 3ème pilier et revenir au niveau du 2ème pilier. Là comme dans BEAST II, sauter quand le géant sans tête s'abaisse pour lancer son yo-yo et tirer sur lui. Récupérer le 2ème article. Aller à droite. Prendre les 4 lingots. Revenir complètement à gauche pour les " derniers lingots en passant au dessus de la masse d'arme lorsqu'elle arrive de face à la manière de LEANDER. Redescendre tout en bas de l'échelle. Tirer sur le mini pont-levis de gauche mais il ne faut pas tuer l'homme vert. Remonter pour déplacer le tonneau sur le tapis roulant avec le treuil. Monter dans le tonneau et actionnez l'interrupteur.

Niveau 3
CAVES OF BIDHUR

Aller à droite. Esquiver ou tuer les 2 squelettes, la maman oiseau et ses petits. Descendre à l'échelle. Aller à droite. Ne pas tuer la tête cracheuse de feu. Pousser le banc à droite. Détruire les 2 extrémités. Tuer la tête. Pousser la bascule à gauche le long de l'échelle. Monter à l'échelle et sauter sur la bascule. Utiliser l'oiseau pour voler en haut à droite. Activer les commutateurs de façon à ce que 3 billes atterrissent au niveau supérieur droit et 4 billes au niveau inférieur. Descendre tout en bas et détruire les oiseaux géants. Le 5ème porte un marteau. Le prendre. Remonter jusqu'au niveau supérieur droit. Quitter l'oiseau. Aller à droite au mur en faisant un aller retour très rapide pour éviter le bloc de pierre qui tombe. Avec le marteau pousser le bloc en le faisant rouler sur les billes de l'autre côté de la salle jusqu'au mur. Se mettre en mode shurikens. Sauter sur le plateau. Attirer le dragon au bord du plateau, sauter au dessus des flammes et tirer dans l'oeil du dragon (7 coups pour qu'il meurt). Aller à droite et prendre la fiole. Revenir au niveau inférieur. remplir la fiole de la quintessence de l'être.

Niveau 4
NOSTOMAK

Aller à droite et tirer sur le lance-flammes; Descendre les escalier et l'échelle. Tuer les chauve-souris. Monter sur le meuble grâce à la table. Récupérer le marteau. Détruire le pied gauche de la table et la pousser à droite au bord de la falaise (joli le tremplin!). Remonter au balancier. Tirer 2 fois dedans. Se mettre en position marteau pour balancer la boule le plus fort possible. Grimper dessus pour accéder au passage en haut à droite. Se dépêcher de se mettre en position shurikens. Tirer sur la boule afin qu'elle glisse dans les escaliers. Continuer à droite. En faisant le puzzle on découvre quel poisson mange quel autre et ceux qui sont carnivores. Descendre à l'échelle. Déplacer le poisson rond du bassin 3 dans le 1. Mettre le poisson survivant dans le 3 et le dernier dans le 2. Traverser les 3 bassins. Poussez le chaudron sur la gauche avec les marteaux. Mettre la boule dedans. Tirer 2 fois sur le balancier avec les shurikens. Le balancer avec les marteaux et l'éclater avec un shuriken quand il est le plus à gauche. Il doit tomber exactement dans le creux. Allumer le chaudron. Attendre que le glaçon de droite fonde. Sauter dessus quand il est au même niveau que la plate-forme où l'on se trouve, pour accéder à la plate-forme de droite. Actionner l'interrupteur; Attendre que le fer fondu refroidisse. Descendre prendre le cristal d'Hodagn n°1. Aller à droite. Détruire le glaçon et récupérer le 2ème cristal.

Niveau 5
MALETOTH

Se déplacer sur les plates-formes jusqu'à ce que Maletoth arrive et lui tirer dans la tête pour que mort et victoire s'en suive.
(Nicolas RENAULT)

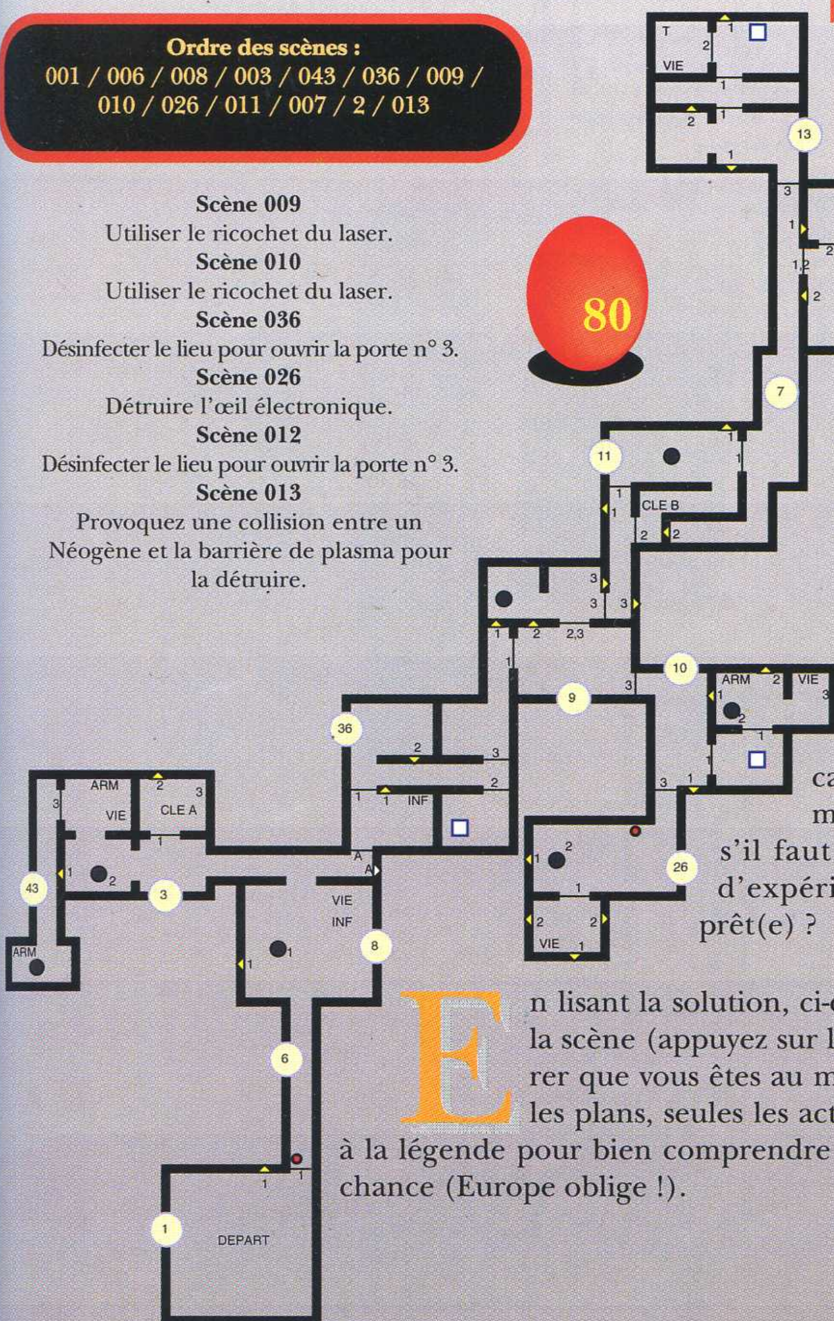
D/GENERATION



En possession d'un paquet ultra-confidentiel , vous atterrissez sur la plate-forme du 80ème étage des laboratoires de GENOQ. Dès votre arrivée, vous remarquez qu'il se passe quelque chose d'étrange... Vous voici dans de beaux draps ! Venu(e) juste pour remettre un paquet, vous vous retrouvez obligé(e) de prolonger votre visite dans cet endroit bien dangereux.

Ordre des scènes :
001 / 006 / 008 / 003 / 043 / 036 / 009 / 010 / 026 / 011 / 007 / 2 / 013

Scène 009
Utiliser le ricochet du laser.
Scène 010
Utiliser le ricochet du laser.
Scène 036
Désinfecter le lieu pour ouvrir la porte n° 3.
Scène 026
Détruire l'œil électronique.
Scène 012
Désinfecter le lieu pour ouvrir la porte n° 3.
Scène 013
Provoquez une collision entre un Néogène et la barrière de plasma pour la détruire.



Tout au long de cette aventure et au fil des nombreux étages vous, devrez désinfecter les lieux, c'est à dire éliminer les Néogènes et bloquer les bouches de ventilation, secourir les personnes bloquées (pour gagner des vies), et ramasser clés, bombes, grenades, laser..., tout en évitant les nombreux pièges (plaque électrifiée, traqueur, barrière de plasma, Néogène...). Engagez la conversation avec les employés de GENOQ pour obtenir des informations voire plus si affinités ! Consultez les ordinateurs ; ils commandent parfois l'ouverture d'une porte sous réserve de connaître le code. Un dernier conseil, très vite vous serez en possession d'un laser alors pensez à la chose suivante en cas de problème : "le laser ricoche sur les murs". Pour les premiers étages, je vous dirai s'il faut l'utiliser mais ensuite vous aurez assez d'expérience pour vous en apercevoir. Etes-vous prêt(e) ?

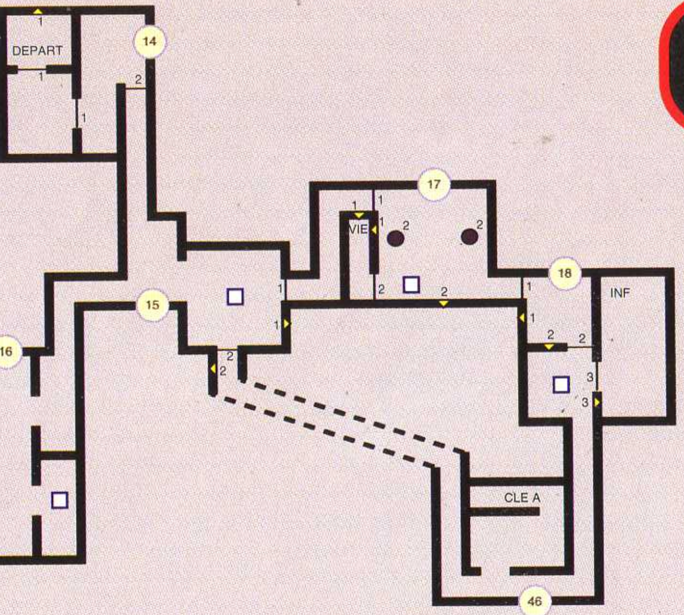
En lisant la solution, ci-dessous, repérez sur les plans le numéro de la scène (appuyez sur la touche 'S' de votre clavier pour vous assurer que vous êtes au même endroit). Puisque tout est indiqué sur les plans, seules les actions particulières sont écrites. Référez-vous à la légende pour bien comprendre les plans. Good luck, buena suerte, bonne chance (Europe oblige !).

DOSSIER
PAR FRAMY

D/GENERATION



81





Ordre des scènes :
014 / 015 / 017 / 018 / 046 / 016 / 020 / 021 / 022 / 023 / 004 / 021 / 040 / 025

Scène 014
Tirer deux fois pour ouvrir la porte suivante. Désinfecter le lieu pour ouvrir la porte n° 2.

Scène 020
Provoquer une collision entre un Néogène et la barrière de plasma pour la détruire. Désinfecter le lieu pour ouvrir la porte n° 2.

Scène 022
Désinfecter le lieu pour ouvrir la porte n° 3.

Scène 023
Détruire la poubelle puis ouvrir la porte n°3.

Scène 004
Discuter avec l'employé et noter le code d'accès (SETH, OSTRICH).

Scène 023
Introduire le code d'accès dans l'ordinateur pour ouvrir la porte n° 4.

Scène 040
Utiliser le téléporteur pour passer de l'autre côté du mur.

Ordre des scènes :
030 / 027 / 019 / 045 / 034 / 035 / 033 / 029 / 033 / 028 / 031 / 042 / 032 / 030

Scène 019
Utiliser le ricochet du laser.

Scène 034
Tirer deux fois pour ouvrir la seconde porte. Désinfecter le lieu pour ouvrir les portes n° 2 et n°3.

Scène 035
Au lieu de tirer deux fois sur le triangle 1, rester sur la porte 1 et tirer une fois (mais c'est comme vous préférez !).

Scène 029
Désinfecter le lieu pour ouvrir la porte n° 2.

Scène 032
Détruire l'œil électronique.

82

Ordre des scènes :
024 / 039 / 002 / 041 / 037 / 041 / 044 / 005

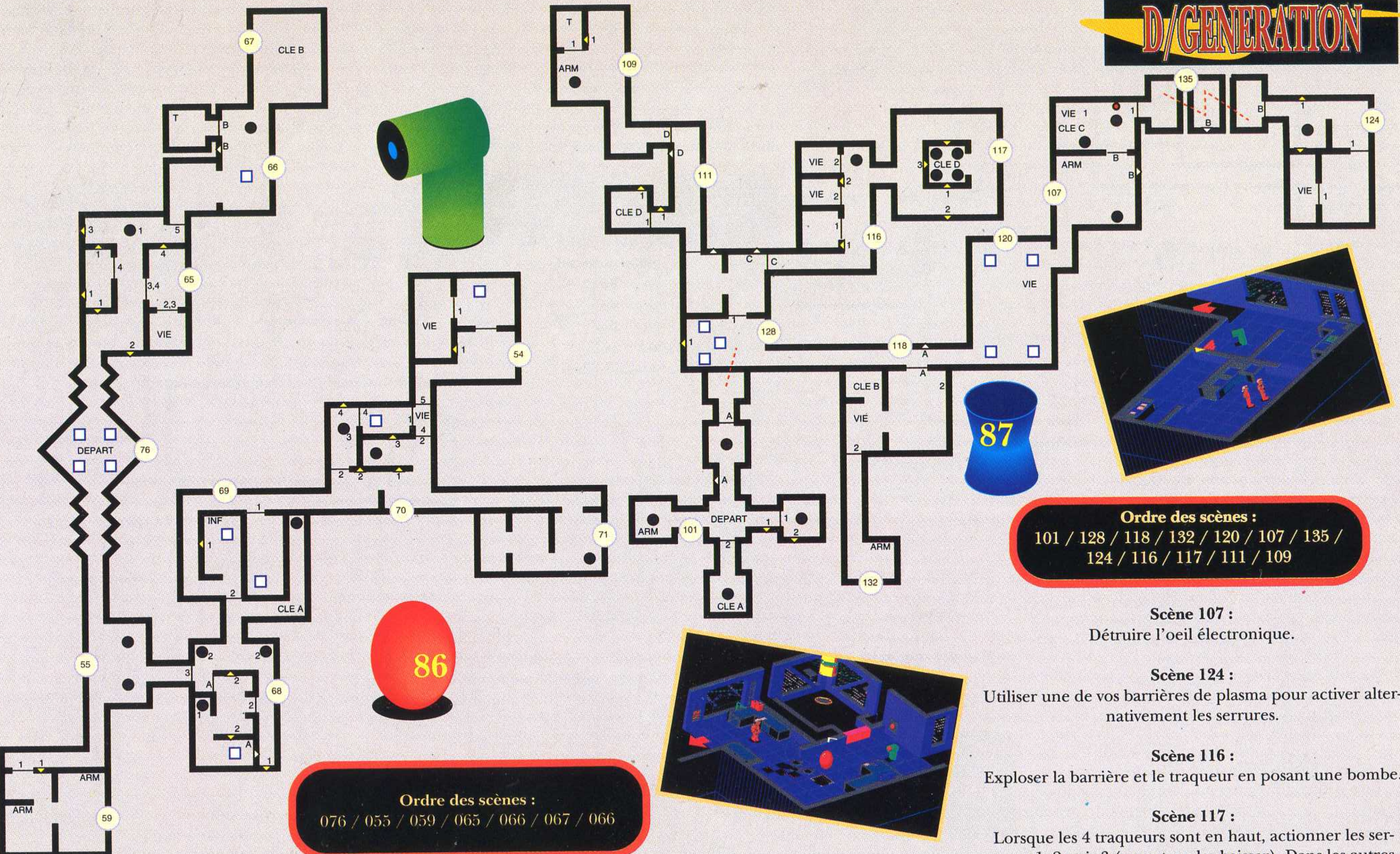
Scène 005
Provoquer une collision entre l'employé et la barrière de plasma pour les détruire. Cet employé est un Néogène !

Scène 083
Un Néogène se dirige vers vous, éclater-le avec une grenade. Ramasser l'arme. Grâce à ce bouclier vous pouvez attraper les barrières de plasma en les touchant !
Scène 075
Ouvrir la porte n°2 puis courir vite devant la barrière de plasma pour attirer le Néogène et les faire se détruire. Parler avec l'employé et si vous êtes sympa vous obtiendrez un bouclier. Désinfecter le lieu pour ouvrir la porte n° 3.
Scène 057
Utiliser un bouclier pour passer, prendre l'arme puis faire demi tour.
Scène 056
Capturer les barrières de plasma en utilisant le bouclier.

Ordre des scènes :
074 / 062 / 083 / 088 / 075 / 057 / 056

Ordre des scènes :
051 / 077 / 078 / 081 / 079 / 087 / 086 / 060 / 063 / 085 / 084 / 082 / 073

Scène 051
Aucun problème pour vous maintenant !
Scène 077
Désinfecter le lieu pour ouvrir la porte n° 3.
Scène 078
Détruire l'oeil électronique. Le système d'ouverture de la porte n°5 se trouve derrière l'armoire alors détruisez-la pour y accéder !
Scène 060
Utiliser une grenade pour détruire le Néogène.
Scène 082
Entrer le code 'DEATH' dans l'ordinateur pour ouvrir la porte n° 2.
Scène 073
Après avoir franchi les barrières de plasma tirer une fois pour ouvrir la première porte puis courir vers la seconde porte qui s'ouvre ensuite.



Ordre des scènes :
076 / 055 / 059 / 065 / 066 / 067 / 066

Scène 059
Attention...

Scène 065
Désinfecter le lieu pour ouvrir la porte n° 5. La première personne est un Néogène.

Scène 066
Attirer les Néogènes et tirer dessus, lorsqu'ils sont au dessus des plaques électrifiées, pour vous ouvrir un passage.

Ordre des scènes :
101 / 128 / 118 / 132 / 120 / 107 / 135 / 124 / 116 / 117 / 111 / 109

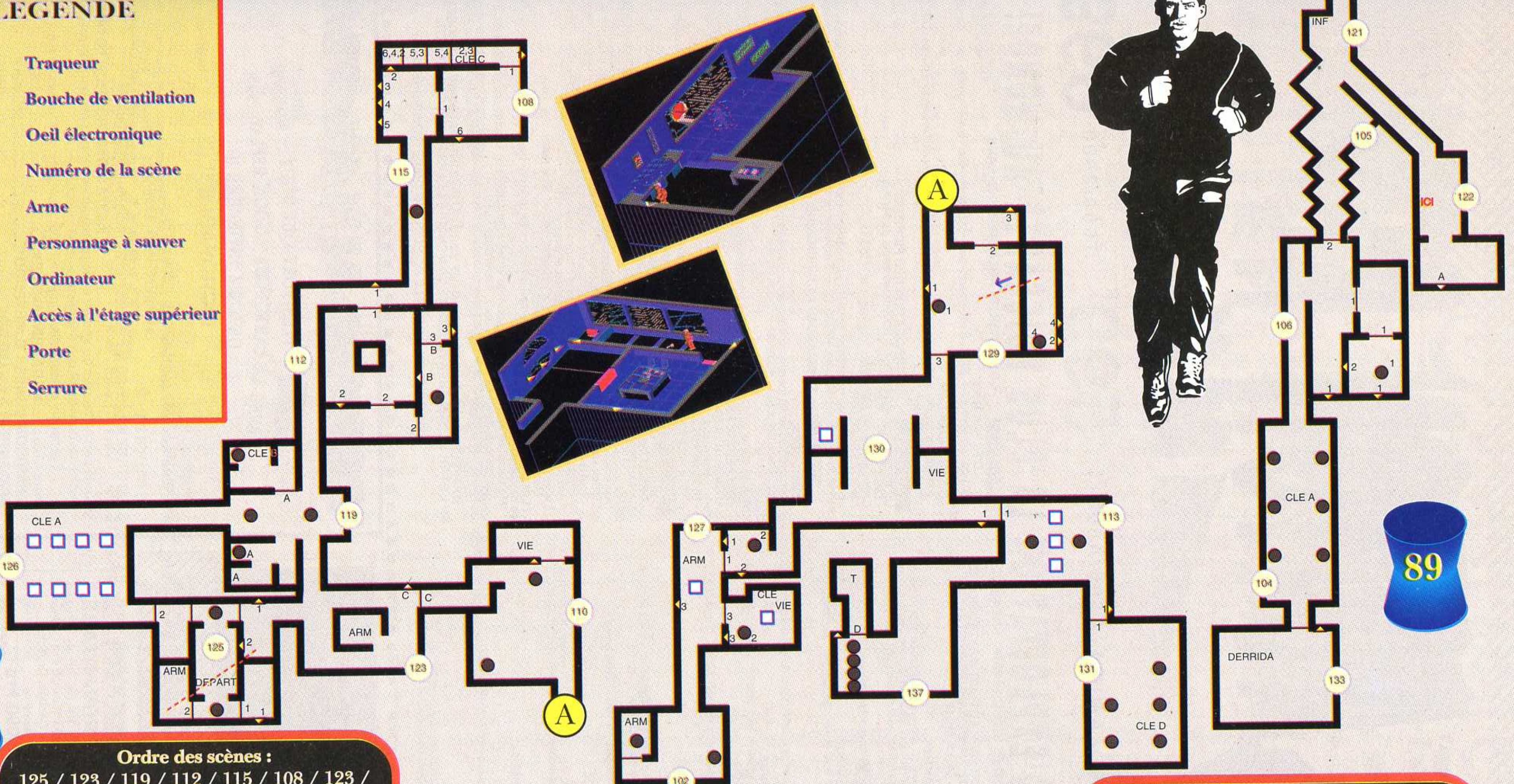
Scène 107 :
Détruire l'oeil électronique.

Scène 124 :
Utiliser une de vos barrières de plasma pour activer alternativement les serrures.

Scène 116 :
Exploser la barrière et le traqueur en posant une bombe.

Scène 117 :
Lorsque les 4 traqueurs sont en haut, actionner les serrures 1, 2 puis 3 (pour tous les baisser). Dans les autres cas, cherchez un peu, ce n'est pas sorcier.

Scène 111 :
A partir de maintenant vous avez 20 minutes pour finir le jeu ! Une fois ce temps écoulé, l'immeuble sera détruit et vous avec. VITE !



Ordre des scènes :
125 / 123 / 119 / 112 / 115 / 108 / 123 / 110 / 129 / 130 / 113 / 131 / 137

Ordre des scènes :
133 / 104 / 106 / 105 / 121 / 122

(Vous pouvez utiliser toutes vos armes car elles ne serviront plus à l'étage suivant. Alors profitez-en !)

Scène 108
Activer la serrure n°3, puis n°2 deux fois, puis n° 6, prendre la clé puis activer la serrure n° 6.

Scène 129
Envoyer un laser dans le sens de la flèche bleue.

Scène 130
La poubelle à coté de l'employé est un Néogène !

Enfin le dernier étage ! Devant vous ce fameux DERRIDA en apparence seulement... Vous lui remettez le paquet en question, croyant bien faire, mais vous constatez très vite que vous vous êtes trompé(e). Vous vous retrouvez dans une salle bleue. Sortez par la droite. Vous vous retrouvez dans une salle avec des yeux. Descendez en diagonale puis remontez de même pour sortir de l'autre côté. Vous voici devant le vrai DERRIDA. Parlez avec lui pour en savoir plus sur cette aventure.

Maintenant il faut courir vite et bien. Vous ne disposez que de votre agilité comme seule arme. Lorsque vous serez devant DERRIDA à la scène n° 121, attirez-le vers vous puis courez sans vous arrêter vers la scène n° 122. DERRIDA va vous suivre. Appuyez sur le bouton 'A' et regardez le résultat (cette scène est interdite aux moins de 14 ans) ! Retournez à la scène n° 121 et repartez de la même façon que vous êtes venu(e).

94% ☆☆☆☆☆

ACTION REPLAY MK III

pour AMIGA A500/A500+ **599F** 1500/2000 **699F**

LA CARTOUCHE D'EXPLOITATION LA PLUS PUISSANTE AU MONDE!

- TOUT NOUVEAU SYSTEME D'EXPLOITATION EN ROM DE 256K, OFFRANT UNE MULTITUDE DE NOUVELLES CARACTERISTIQUES.
- AMIGA ACTION REPLAY SE CONNECTE SIMPLEMENT SUR LE PORT D'EXTENSION ET VOUS DONNE LE POUVOIR DE GELER LA PLUPART DES PROGRAMMES EXISTANTS.
- COUP D'OEIL SUR LES INCROYABLES CAPACITES DE LA MK III.

- SAUVEGARDE SUR DISQUE DE TOUS LES PROGRAMMES.
Des techniques de compilation permettent de loger jusqu'à trois programmes par disque. Sauvegarde comme avec le DOS AMIGA et restauration indépendant de la cartouche, transfert sur disque dur. Fonctionne jusqu'à 2 mega et même avec un chip MEM de 1 mega (FATTER AGNUS)

- NOUVEAU - MODE TRAINER HYPER-PUISSANT.
Le nouveau "DEEP TRAINER", permet la suppressions des limitations de vies, de carburant, etc...Parfait pour s'entraîner.Utilisation facile.

- EDITEUR DE SPRITES AMELIORE + DETECTEUR DE VIRUS.
L'éditeur complet de sprites permet de visionner/modifier tout le jeu de sprites y compris les "attached sprites".

- NOUVEAU - BURST NIBBLER
Super logiciel de copie inclus dans MK III. Imaginez simplement une copie de disquette rapide et efficace en appuyant sur une seule touche.

- SAUVEGARDE SUR DISQUE D'IMAGES ET DE MUSIQUE.
Des échantillons de sons et d'images peuvent être sauvegardés sur disque. Les fichiers sont sauvegardés au format IFF.

- NOUVEAU - CHOIX DES MODES PAL OU NTSC.
Très utile pour supprimer les vilaines bordures lors de l'utilisation de soft NTSC. (Fonctionne seulement avec les derniers "agnus chips").

- NOUVEAU - BEAUCOUP PLUS DE COMMANDES CLI.
Comme rename, relabel, copy, etc...

- MODE MOUVEMENT LENT.
Vous pouvez maintenant ralentir l'action à votre rythme personnel- Réglage facile de 0 à 20% de la pleine vitesse - Idéal pour contourner les passages semés d'embûches.

- REDEMARRAGE DES PROGRAMMES.
Une simple pression sur une touche, redémarre le programme là où vous l'avez laisse.

- POINT COMPLET DES PARAMETRES.
FAST RAM,CHIP RAM, RAM DISK, DRIVE STATUS, ETC.....

- TRES PUISSANT EDITEUR D'IMAGES.
Plus de 50 commandes pour éditer l'image avec en plus, en surimpression, un statut d'écran unique en son genre, qui donne toutes les informations nécessaires pour travailler les images.

- NOUVEAU - UTILISATION DU JOYSTICK.
Permet l'utilisation du joystick à la place des touches clavier.

- AUTOFIRE.
On peut régler la cadence de tir de 0 à 100 %. Imaginez la puissance d'un tir continu !Les joysticks 1 et 2 peuvent être réglés individuellement sur AUTOFIRE.

- MUSIC SOUND TRACKER.
Permet de reconstituer de la musique, démos, etc... et de la sauvegarder sur disque. La sauvegarde se fait au format standard de la plupart des logiciels de musique digitalisée.

- NOUVEAU - COMPATIBILITE AMELIOREE DES RAMS D'EXPANSION.
De très nombreuses RAM d'expansion pourront fonctionner avec toutes les commandes d'ACTION REPLAY III.

- COMMANDES DOS.
Vous pouvez utilisez toutes une série de commandes DOS disponibles en tout temps : DIR, COPY, FORMAT, RENAME ETC...

- NOUVEAU - INTERROGATION DES FICHIERS.
Un programme vous aidera à trouver les noms de fichiers.

- DISK COPY.
Copie de disque par simple pression d'une touche.

- BOOT SELECTOR.
les lecteurs interne ou externe peuvent être sélectionnés comme lecteur de démarrage ,lorsque l'on travaille avec les disques AMIGA DOS. Très utile de pouvoir booter à partir du drive extérieur.

- NOUVEAU - COMMANDES DE DEBUGGING AMELIOREES.

- DISKCODER.
Avec cette nouvelle fonction, vous pouvez maintenant protéger vos disques avec un code d'accès secret. Très utile pour la sécurité .

- NOUVEAU - SET MAP.
Permet de charger/sauvegarder/éditer/entrer une définition de clavier.

- PREFERENCES.
ACTION REPLAY III possède une option de choix de couleurs avec un menu de réglage. Permet d'adapter vos images à votre choix.

- DISK MONITOR.
Affiche les informations d'une compréhension très facile Options modification/sauvegarde.

- NOUVEAU - IMPRESSION AMELIOREE.
Commande compression des petits caractères.

- DES CODES MACHINES ENCORE PLUS PUISSANTS!!
CARACTERISTIQUES : ENTRE AUTRES L'AFFICHAGE EN 80 COLONNES ET LE SCROLLING DANS LES DEUX SENS.
*Assembleur/Désassembleur M68000 *Edition plein écran
* Block save/load *Ecriture chaîne de mémoire * Calculette
* Saut à adresses spécifiques * Exécution d'échantillons résidents
*Affichage de texte en RAM. Affichage d'images captées
* Affichage et édition de tous les régistres et flags du CPU
* Moyens complets de recherche *Commande "help" * Bloc note
* Manipulation dynamique de breakpoint
*Editeur de circuits intégrés permettant de voir et de modifier tous les régistres des chips*Même les registres "write only"
*Manipulation de disques * Indication de la piste actuelle,de la synchro, du modèle, etc....
* Affichage de mémoire en hex, ascii, assembleur, deck
*Copper assemble/désassemble (avec maintenant les suffixes.)

- RAPPELEZ VOUS QU'A TOUT MOMENT VOUS POUVEZ INTERROMPRE LE PROGRAMME EN L'ETAT, LE "GELER" AVEC TOUTE LA MEMOIRE ET LES REGISTRES INTACTS.

INDISPENSABLE POUR LE DE-BUGGING OU LE RENSEIGNEMENT!

PACK A 600 "MY FIRST AMIGA."
A 600 + Super Word + RType 2 + Shangaï + Championship Golf Capcom Collection + joystick KONIX AutoFire.
3,090 Frs

PACK A 600 "SUPER SCHOOL."
A 600 + Kindwords 2.0 + Fusion Paint + Ports of Calls + Enigme à Oxford + Ballade au pays de Big Ben + Capcom Collection + Joystick KONIX AutoFire.
3,090 Frs

PROMO AMIGA 600 * 2975 F

PACK A 600 "SUPER STARTER."
A 600 + Kindwords 2.0 + Fusion Paint + Indiana Jones + Kick Off 2 + F/A 18 Interceptor + Capcom Collection + Joystick KONIX AutoFire.
3,090 Frs

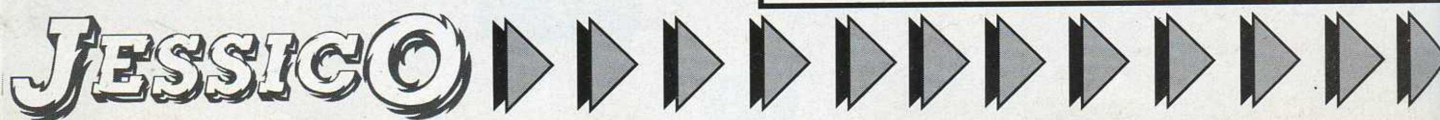
PACK A 600 "SUPER ADVANTAGE."
A 600 + Info File + Fusion Paint + Fighter Bomber + Shangaï + Kick Off 2 + Cadaver + Spindizzy World + Capcom Collection +Joystick KONIX AutoFire.
3,090 Frs

ACTION REPLAY PRO

PLUS FORT QUE TOUT
AVEC LA CARTOUCHE ACTION REPLAY PRO!
DEVENEZ INVINCIBLE !!
INCROYABLE !!

Imaginez...
-des vies infinies.- De l'énergie inépuisable.
- Des munitions a volonte.
utilisation tres simple
- **ENTREZ** le code du jeu et jouez à des niveaux jamais atteints, jusqu'à la **DESTRUCTION TOTALE!**.
Vous permet en plus de trouver et de programmer vos propres paramètres pour avoir plus de vies, plus d'énergies, plus de niveaux...
Sert aussi d'adaptateur universel pour toutes les cartouches de jeu .

Disponible pour **MEGADRIVE/GENESIS**	499 F
S.FAMICOM + SNES + S.NINTENDO	499 F
ACTION REPLAY GAMEBOY	349 F
ACTION REPLAY NES	349 F
Adaptateur UNIVERSEL SFC/SNES/S.NI	179 F



JESSICO

"Quand les prix sont si bas, les souris dansent"

COMPILATIONS

	ST	PC	AMIG
EAM TEAM	252	292	252
W.F + THE SIMPSONS + TERMINATOR 2			
DIUM	299	329	299
k + Paragliding + Panza + GP 500 II			
PER FIGHTER	252	292	252
AL FIGHT + WWF + PITFIGHTER			
RATEGY MASTER	329	349	329
eros+Hunter(PC Cohort+Merchant colony)			
rit of excalibur+Chess player+Populus			
N RADIO 3	369	399	369
tle of Britain+Monkey island 1+			
ana Jones 3 + Battle 1942			
AD TO HEAD			342
29 Superfulcrum + F19 Sealthfighter			
PER HEROS			299
jo+ Prince of persia + Aigle d'or			
TIMA TRILOGY 2	305	305	305
TIMA IV + V + VI			
MBAT CLASSIC		342	292
strike eagle 2+688 sub attack+Team yanke			
S GOAL BUSTERS	349	399	349
off2 + International.soccer challenge +			
chester united + World champ.soccers			
PANA 92 THE GAMES	299	349	299
N RADIO 2	309	309	309
rnament golf+ Great court 2+ Speedball 2			
off 2 +Grand prix 500 cc 2			
ANETE AVENTURE 2	349	349	349
key Island + Populus + Loom + Explora 3			
ASSIC COLLECTION	259	299	259
mlins 2 + Barbarian 2 + Colossus Chess +			
ld champion soccer			
TURE DREAMS	342		342
winter + Starblade + Madshow + Metal mast			
YROCK	292	342	292
Retaliator+Toki+Populus+GP500 N°2			
WAIKIKI	342	342	342
historik +Fighter Bomber +R type 2			
ues Brothers			
TMAPS 1	259	305	259
on + Cadaver + Speedball 2			
ARD WINNERS	252	292	252
ace ace + Kick off 2 + Pipemania + Populus			
U 4	292	292	292
+ Barbarian 2 + Prince of persia			
m suzuki + Tennis cup			
IULATION TOP	295	295	295
za Kick + Prince de Perse + Targhan			
ITRES AVENTURES	349		349
pit island+Voyageurs du temps+OP.stealth			
PERSTARS SPORT	299		299
+Hard drivin +Stunt car+Battle command			
SUPERSTARS	299		299
+Hard drivin + Stuncar+ Battle command			
S STARS	289		289
eek +Builderland +Bumpy +superskweek			
ENTURES EXTRA.	292	292	292
mc cracken + Iron lord			
ket ranger + Manoir morteville			
R COMBAT ACES	329	349	329
con + Gunship + Bomber			
MEGAHITS 3	349	349	349
t car racer +last ninja 2+ rank			
t man 2 +Highway 2 +Tetris			
Stooges +Trivial 2 +Defender+ Apb			
R SEA SUPREMACY	289	329	289
nt service +Carrier command			
7+F15(ST)+ Wings (Amiga)			
GREATS GAMES	339	339	339
rari f1 +Rick dangerous + Tintin+ Pic'n pile			
ght hunter + Superski+ Carrier command +			
cago 90 +Pro tennis tour + Xenon 2			
N RADIO	299	299	299
rtues ninja +Gremlins 2 +			
y of thunder + Back the future 2			
APCOM COLLECTION	269		269
ber 1&2+Un squadron +Duel +Forgotten			
rld +Ghouls'n ghosts+ Dinasty + Led storm			
CCES STORY 2	269	269	269
c + Skweek +Sherman M4 + Pinball magic			
ANETE AVENTURE 1	299	299	299
ana jones+Maniac mans.			
ora 2+Portes du temps			
S BATTANTS 2	289	289	289
k Dangerous 1 & 2 +Satan + Double Dragon			
cence to Kill			
U 3	299	299	299
+ Double Dragon 2 + Italy 90 + Welltris			
urbo Outrun			
ARATE ACES	299	299	299
uble Dragon 1 & 2 + Last Ninja 2			
aboteur 2(PC) + Oriental Games(ST + AG)			

LOGICIELS JEUX

	ST	PC	AMIG
D CONST. KIT 2	492	492	492
TRAIN		392	292
R BUCKS	292	342	292
RBUS A320	342	342	342
R SUPPORT	252		252
R WARRIOR	342	342	342
BRESTAR	292		292
OCALYPSE	252		252
UATIC GAMES	292		292
ABIAN NIGHTS	252		252
HES OF EMPIRE	342	392	342
MOUR GUEDDON 2	272	342	272
AC		442	
FLYING Fortress	342	392	342
T 2	342	392	342
TTLE ISLE	329	349	329
TTLETOADS	262	262	262
AST 3			292
LLARD AMEARICAIN	292		292
RDS OF PREY	342	392	342
CK ROGER'S 2	305	305	305
NNY BRICKS	229	229	229
MPAIGN	342	392	342
ESAR	315	365	315
AOS ENGINE	252		252
ILIZATION VF	342	342	342
NQUEST LONGBOW		292	342
OL WORLD	252	292	252
AZY CARS 3	252	292	252
RSE OF ENCHANTIA	342	342	342
CYTRON	272		272
CYBERSPACE	292	342	292
D-DAY	362		362
DAEMONSGATE	342	392	342
DARKLANDS		392	
DARKMERE	305	392	305
DEMONIAC	292	292	292
D.GENERATION	252	342	252
DOODLE BUB	252		252
DOJO DAN	252		252
DOMINIUM	292	325	292
DRAGON'S LAIR 3	342	392	342
DUNE	342	392	342
Dungeon MA.+ Chaos	252		252
DYNABLASTER	292	342	292
ENTITY	292	292	292
EPIC	252	292	252
ETERNAM		342	
EUROPE AVENTURE	342	342	342
EUROP. Champion 92	239	292	252
EYE OF THE STORM	292	342	292
F15 STRIKE EAGLE 3		492	
FALCON 3.0		442	
FALCON 3.0 MISSION		242	
FASCINATION	292	352	292
FANTASTIC WORLD	359	399	359
FERN GULLY		192	192
FIRE AND ICE	252		252
Firstsam.+Megaloman.	292		292
FOOTBALL Manager 3	242	242	242
GLOBAL EFFECT	342	392	342
GOBLIINS 2	292	342	292
HARRIER	342	392	342
HAND OF ST JAMES	315	315	315
HEIMDALL	292	342	292
HOOK	252	292	252
INCA		392	
INDY IV ACTION	252	305	252
INTERN.RUGBY CHAL.	252	252	252
ISHAR	285	285	285
JAGUAR XJ 220	252		252
JOE ET MAC	252	292	252
KGB		352	305
KNIGHTMARE	305	305	305
KNIGHTS OF LEGEND	305		305
KNIGHTS OF THE SKY	342	405	342
KICK OFF 3	252	252	252
L'ARME FATALE	252		252
LAST NINJA 3	252		252
LEANDER	292		292
LEGACY NECROMAN.	305	352	305
LEGEND OF KYRANDIA		352	305
LEMMINGS 2		392	292
LINKS		415	352
LIVERPOOL F.C	252	315	252
LOTUS 3	252		252
LURE OF TEMPRESS	305	352	305
MAC DONALD'S LAND	252	252	252
MAGIC BOY	252	252	252
MANTIS		492	
MATCH OF THE DAY	252		252
MEGATRAVELLER 2		342	292
MERCENARY 3	292		292
MICKEY CROSSWORD	252	252	252
MICROPROSE GOLF	342	442	342
MICROPROSEgrand prix	342		342
MIGHT AND MAGIC 3		405	399
MONKEY ISLAND 2	392	392	392
MOONFALL	252		252
NICKY BOOM	299		299
NIGEL MANSELL	292	342	292
NO GREATER GLORY		342	342
PACIFIC ISLANDS	292	342	292
PALADIN 2	292		292
PILOTS IN PARADISE	305		305
PERFECT GENERAL		392	342
POOL	252		252
POPULUS 2 +	372		372
PREMIERE	272		272
PROPHECY	292	292	292
PUSH OVER	252	292	252
RAMPART	252	292	252
RAGNAROK	342	392	342
REACH for the SKIES	342	352	342
REX NEBULAR		442	
RISKY WOODS		315	272
ROBOCOP 3	252	252	252
ROBOSPORTS		342	292
ROOKIES	252		252
RUGBY 2	272	292	272
SABRE TEAM	252	342	252
SENSIBLE SOCCER 1.1	252		252
SHADOWLANDS	252	292	252
SHADOWORLDS	252	342	252
SHUTTLE	309	392	309
SIM CITY + POPULUS	292	292	292
SIM EARTH		392	252
SPACE GUN	252		252
SPECIAL FORCES	342	392	342
SPOT	192	242	192
STARUSH	242	242	242
STORMBALL	252	305	252
STRATEGIE	319	342	319
STREETFIGHTER II	252	292	252
STRIKER	252		252
STRIP POKER GIRL		292	252
SUPER HERO	272		272
SUPER SPORT CHALL	292		292
SUPER TETRIS	342		342
SUZUKI GP 2	252	292	252
TENNIS CUP 2	282	292	282
THE ADDAMS FAMILY	252	292	252
THE HUMANS	292	292	292
THE MANAGER	252	305	252
THE SEIGE		292	
TINY SKWEEK'S	269	299	269
TITUS THE FOX	252	252	252
TWILIGHT 2000	342	392	342
TURBO CHARGE	272		272
UGH	252		252
UTOPIA TWIN PACK	342		342
VIDEO KID	255		255
VROOM	252		252
VROOM DATA DISK	149		149
WARZONE	252		252
WEEN PROPHECY	292	342	292
WIZKID	252	292	252
WOLFCHILD	289		289
W.W.F 2	252	292	252
ZOOL	252	292	252

MEGADRIVE

JOSYTYCK SJ 3500 MD	**179**
PRO 2-PAD	**120**
PRO 1-PAD	**229**
COMPETITION PRO PAD MD	**229**
ALIEN 3	429
ALISIA DRAGON	429
AERO BLASTERS	429
AMERICAN GLADIATORS	465
AQUATIC GAMES	429
BART VS SPACE MUTANT	429
BATMAN LE RETOUR	429
BLOCK OUT	429
BREACH	429
BULLS VS LAKERS	429
CADASH	429
CAPTAIN AMERICA	429
CHESSMASTER	429
CHUCK ROCK	429
CYBER COP	429
DARK CASTLES	429
DEATH DUEL	429
DESERT STRIKE	429
DONALD DUCK	429
DOUBLE DRAGON 3	429
DRAGON'S FURY	429
DUNGEONS AND DRAGONS	465
EA HOCKEY	429
EUROPEEN CLUB SOCCER	429
F15 STRIKE EAGLE 2	465
F19 STEALTH FIGHTER	429
F22 INTERCEPTOR	429
FANTASIA	429
FATAL REWIND	429
FERRARI GRAND PRIX	429
GODS	429
GHOULS N'GHOST	465
GLEYLANCER	429
GLOBAL GLADIATORS	429
HOOK	429
HUMANS	465
JEOPARDY	429
JOHN MADDEN 92	429
KEEPER OF THE GATES	429
KRUSTY'S SUPER FUN H.	429
LAKERS VS CELTICS	429
LEMMINGS	429
MARBLE MADNESS	429
MIDNIGHT RESISTANCE	429
NBA CHALLENGE	429
NEW ZEALAND STORY	429
PACMANIA	429
PGA TOUR GOLF	429
PHANTASY SOLDIER 3	429
PREDATOR 2	429
PRINCE OF PERSIA	429
RAINBOW ISLAND	429
RAMPART	429
ROAD RASH	429
REVENGE OF SHINOBI	429
D.ROBINSON'S SUP.COURT	429
ROLLING THUNDER 2	465
SENNA SUPER MONACO 2	465
SHADOW OF THE BEAST	465
SHINING at the DARKNESS	465
SIDE POCKET	429
SLIME WORLD	429
SONIC 2	**419**
SPEEDBALL 2	439
SPIDERMAN	429
STAR FLIGHT	385
STAR ODISSEY	465
STORMLORD	429
STREET OF RAGE	429
STRIDER	465
SUPER HANG ON	429
SUPER SMASH TV	429
TAZMANIA	429
TEAM USA BASKET	429
TERMINATOR	429
TREMINATOR 2 ARCADE	429
THE SIMPSONS	429
THUNDERFORCE IV	429
TOE JAM AND EARL	465
TOKI	385
TROUBLE SHOOTER	429
TURRICAN	429
TWIN COBRA	429
WARRIORS:ETERNAL SUN	429
WRESTLE WAR	385
XENON 2	429

BUDGET PC/ST/AG

4D SPORTS BOXING	159
4D SPORTS DRIVING	159
ACTION FIGHTER	99
ARKANOID 2	99
BARD'S TALE 3	109
BLUE MAX	159
DAS BOOT	159
CALIFORNIA GAMES	99
CHUCK YEAGER 2	109
CRAZY CARS 2	99
F16 COMBAT PILOT	99
FALCON	159
FALCON M.D COUNTERS	99
FALCON M.D FIREFIGHT	99
FIRE AND FORGET 2	99
FLOOD	109
GAUNTLET 2	99
GREMLINS 2	99
JANGHIR KHAN SQUASH	99
MANCHESTER UNITED	99
MOONWALKER	99
PRO TENNIS TOUR	99
PUZZNIC	99
ROBOCOP	99
SUPER CARS 2	99
SUPER MONACO G.P	99
SWITCHBLADE 2	99
TOYOTA CELICA	99
TURRICAN 2	99
ULTIMATE GOLF	129
STREET FIGHTER	99

SUPERFAMICON / SNES (US)

	sfc	snes
ADAPTATEUR UNIVERSEL	**179**	**179**
ASCII PAD		**229**
ASCII SUPER ADVANTAGE		**449**
SUPER STICK NINTENDO		**229**
COMPETITION PRO PAD NI		**229**
ACTAISER	495	429
AGURI SUZUKI F1	495	429
ALIEN 3		429
AXELAY	495	429
AMAZING TENNIS		429
AMERICAN GLADIATORS		429
BART'S NIGHTMARE		429
BATMAN LE RETOUR		429
B.LAMBER BASKETBALL	525	429
BLAZE ON		429
BLUES BROTHERS		495
CASTELVANIA IV	495	429
CHESSMASTER	495	429
CHUCK ROCK		429
CONTRA 3		429
D.FORCE	495	429
DESERT STRIKE		429
DARIUS TWIN	495	429
DRAGON'S LAIR		429
DRAGON WARRIOR IV		429
DRAKKEN	495	429
DUNGEONS MASTER		429
E.A HOCKEY	495	429
EARTH DEFENSE FORCE	495	429
EQUINOX		429
FACEBALL 2000		429
F-ZERO	495	429
F1 GRAND PRIX	495	429
F1-RACE		429
FINAL FANTAZY II	565	429
FINAL FIGHT	495	495
GHOULS & GHOSTS	485	429
GODS		429
GRADIUS 3	495	429
HOME ALONE 2	495	429
HOOK	495	429
HUNT RED OCTOBER		429
HYPER ZONE	485	429
JACK NICKLAUS	495	429
JOE ET MAC	495	429
KING OF MONSTERS		429
KRUSTY'S SUPER FUN H.		429
LEMMINGS	495	495
L'ARME FATALE		429
MAGIC SWORD		429
MARIO KART		429
MARIO PAINT		429
MARIO WORLD		429
MIGHT AND MAGIC 2		429
NBA ALL STAR		429
PAPERBOY II	495	429
PARODIUS		429
PILOT WINGS	495	429
PHALAX		429
POPULUS	495	429
PRINCE OF PERSIA	495	429
RAMPART		429
ROBOCOP 3	495	429
ROCKETTER	495	429
SIM CITY	495	429
SIMEARTH		429
SHADOW RUN		429
SPACE MEGAFORCE		429
SPANKY'S QUEST		429
STREET FIGHTER 2	**595**	**549**
STREET FIGHTER 2 JOYSTICK		**649**
SUPER ADVANTAGE		429
SUPER ALESTE	495	429
SUPER BASES LOADED	495	429
SUPER BOWLING		429
SUPER CASTELVANIA IV		429
SUPER DOUBLE DRAGON		429
SUPER GOAL		449
SUPER MARIOLAND		449
SUPER MARIO WORLD		429
SUPER OFF ROAD	495	429
SUPER R-TYPE	495	429
SUPERSCOPE + 6 JEUX		595
SUPER SLAM DUNK		429
SUPER TENNIS	495	429
TERMINATOR 2		429
THE ADDAMS FAMILY	495	429
THE BLUES BROTHERS		429
THE SIMPSONS		429
TOP GEAR	495	429
TOM ET JERRY		429
T.M.N.T IV (TORTUES IV)	495	429
ULTRA MAN	495	429
UN SQUADRON	495	429
WING COMMANDER		429
WINGS 2		429
W.W.F	495	429
ZELDA 3		429

JOYSTICKS

COMPETITION PRO	139
PRO 5000	139
QUICKJOY 2 TURBO	99
QUICKJOY 3 SUPERCHARGER	99
QUICKJOY 5 SUPERBOARD	169
QUICKJOY VI JETFIGHTER	125
QUICKJOY TOPSTAR	289
QUICKJOY Turbo Pedale	279
QUICKJOY Megastar Junior	199
QUICKJOY MEGASTAR	329
QUICKJOY SUPERSTAR	179
KONIX SPEEDKING	109
KONIX SPEEDKING Autofire	129
KONIX THE NAVIGATOR	149
KONIX ANALOGIQUE AMIGA	159
STING-RAY	149
QUICKSHOT APACHE 1	89
QUICKSHOT MAVERICK 1	169
QUICKSHOT PYTHON 1	119

MACINTOSH

ALGEBRA	549
CARMAN USA PAST	549
CARMEN WORLD DELUXE	659
CASTLE OF FR BRAIN	349
CASTLES	299
CHUCK YEAGER	299
COMMAND HQ	449
CONQUEST LONGBOW	349
CURSE OF AZURE BONDS	349
DARK QUEEN OF KRYNN	359
EARL WEAVER	299
HEART OF CHINA	349
HOYLES BOOK GAMES 3	349
INDY ADVENTURE	359
KID PIX COMPANION	199
KINGS BOUNTY	349
KINGS QUEST 5	399
LEISURESUIT L 1	399
LEISURESUIT L 5	349
LEMMINGS	399
LEXICROSS	299
LOOM	359
MIGHT & MAGIC 1 & 2 & BOOK	399
MONKEY ISLAND	359
NO GREATER GLORY	399
PATTON STRIKES BACK	399
PGA COURSES DATA DISK	149
PGA TOUR GOLF	349
PLAYMAKER FOOTBALL	349
POLICE QUEST 3	349
POOL OF RADIANCE	359
PRINCE OF PERSIA	349
QUEST FOR GLORY	349
RED BARON	399
SECRET SILVER BLADE	349
SIM ANT	349
SIM EARTH	399
SPACE QUEST 1	349
UMS 2 PLANET EDITOR	249
V FOR VICTORY	349
WARLORDS	349
WILLY BEAMISH	399

LIBRAIRIE

BIBLE AMIGA + DISK	390
LIVRE AMIGADOS	149
B.DEBUTER A600	99
B.DEBUTER Langage machine	129
BIBLE DU PC + DISK	440
Secret Jeux sur MegaDrive I	95
Livre DeluxePaint ST	129
Livre SuperBase Pro	169
Livre développeur ST Vol.2 + D	299
Livre développeur ST Vol.1	199

RUBANS

CITIZEN 120D	59
CITIZEN SWIFT 24/9	59
EPSON LX 800/LQ 800	59
STAR NL 10	59
STAR LC 10/20	59
STAR LC 10 COULEUR	99

LES RUBANS N & B PAR 3 =144

AMIGA

AMOS FRANÇAIS	459
AMOS COMPILER	299
AMOS 3D	349
EASY AMOS	349
COMPTE CHEQUE	290
Copieur SynchroExpress 500	395
Copieur SynchroExpress2000	450
DELUXE PAINT IV	695
DEMO MAKER 1MB	395
DEVPAC 3.0	725
DISCOSCOPIE PRO 3.0	390
FAMILICOMPTE	325
GFA BASIC+ Interpréteur	490
COMPILATEUR GFA BASIC	395
KINDWORDS 3.0	490
MAXIPLAN PLUS 4.0 FR.	490
MULTIMEDIA MAKER	495
MUSIC MAKER	395
PIXMATE	525
SUPERBACK	495
VIDEO EFFECTS	699
SOURIS GENIUS AG	199
CABLE EXTENSION PORT AG	89
CABLE STEREO AG	49
CABLE PERITEL AG	119
AlimentationA600/500/500+	499
EXTEN.512K A500 +	399
EXTEN.1MO A600+HORL.	599
EXTEN.512KSANS HORL.	249
EXTEN.512K+HORLOGE	299
EXTEN.1.5 MO+HORLOGE	999
EXTEN.2MO A600	1190
EXTEN.4MO A600	1890
ENCEINTES ZY FI	399
SWITCH SOURIS/JOYSTICK	199
ADAPT.4 JOYSTICKS	75
LECTEUR INTERNE A500	490
LECTEUR EXTERNE 3.50"	695
Interface MIDI 3+1+(cables)	249
ETIQUETTES 3.50" LES 100	32
Imprim. STARLC200 COUL.	2390
Imprimante STAR LC 20	2090
BOITIER JSY 80 = 80 X 3.50"	109

ATARI ST

A.DEBOG	590
DEGAS ELITE	259
DEVPAC V.2	595
GESTCOMPTE 2	329
GESTCOMPTE 2 + 3614	459
PACK GFA BASIC 3.5	690
LE COMPTABLE 2	775
LE REDACTEUR 3.15	990
PACK ANTIVIRUS	199
PACK GFA BASIC 2.0	190
ST REPLAY V.8	690
STOS BASIC	395
SOURIS GENIUS ST	199
LECTEUR.EXTERNE ST	649

DISQUETTES 3.50" DFDD

RÉF.	par 10	par 20	par 50
3" 1/2 DFDD	69 F	130 F	300 F
5" 1/4 DFDD	56 F	105 F	250 F

DISQUETTES CERTIFIÉES 100%, GARANTIE À VIE LIVRÉES AVEC ENVELOPPES + ÉTIQUETTES NEUTRES (VERBATIM)

DISQUETTE NETTOYAGE 3.50" : 59 F

DIGITALISEUR VIDI *N°1 EN EUROPE!*

"LA RÉFÉRENCE" ..... **ATARI Magazine**

- DIGITALISE AU 1/50S TOUTE IMAGE DE SOURCE VIDEO - 32 K MEMOIRE,COMPATIBLE NEO / DEGAS - RESOLUTION 320 X 200 4 BITS PAR PIXEL- CONTROLE DU CONTRASTE ET LUMINOSITE

PACK VIDI NEW ST OU AMIGA 1290 F

ce pack comprend le digitaliseur **VIDI** + **VidiChrome** + **PhotonPaint** (pour AMIGA) ou **Spectrum 512** (pour ST)

VIDI RGB FILTRE COULEURS ELECTRONIQUES 799 F

PACK VIDI COMPLET ST OU AMIGA 1790 F
COMPREND **PACK VIDI NEW + VIDI RGB**

CRAYON OPTIQUE TROJAN A500/A500+ 399F.

Quoi de plus naturel que l'utilisation d'un crayon !

Particulièrement recommandé pour les applications d'**Arts Graphiques, de Dessins** et **les logiciels éducatifs** etc...
Compatible avec **DELUXE PAINT III ET IV.**
Livré avec le logiciel de dessin **KwikDraw** de **TROJAN**

NOUS LIVRONS TOUJOURS LES DERNIERES VERSIONS

ON DE COMMANDE *EXPRESS*

GAGNEZ DU TEMPS ! Commandez par ☎ **93.51.61.30 - 93.97.22.00**

à retourner à **JESSICO** - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1

PAR MINITEL 3615 CODE JESSICO - OUVERT 7 / 7 - 8H à 20 H

TRES (garantie échange immédiat)	Qte	Prix	Montant
		S/TOTAL	
		PORT	30
		TOTAL	

RT : LOGICIEL JEUX 28 F
IMPRIMANTES + CONSOLES 60 F
UTILITAIRES + ACCESSOIRES 30 F
ORDINATEUR 100 F
DOM TOM + ETRANGER 60 F

❑ Je joins un chèque ou mandat lettre — 02/11
❑ Je paie à réception au facteur + 26 F
❑ Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

carte bleue CB

date d'expiration ....

NOM .... PRENOM ....
N° ET RUE ....
VILLE .... CODE POSTAL
SIGNATURE OBLIGATOIRE
FAX : 93.97.07.00

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD JOSEPH GARNIER

GARANTIE 1 AN SUR LES LOGICIELS ■ précisez votre ordinateur [ ] DISC ❑ K7 ❑ ■ Votre N° Client [ ]

EMENT ETRANGER EXCLUSIVEMENT PAR MANDAT INTERNATIONAL

Prix valables pour le mois en cours. Les nouveautés peuvent ne pas être disponibles à la parution du magazine. Les marques citées sont toutes déposées.

Jeux crack

LES DRAGON'S LAIR ET LES SPACE ACE

Pour avoir des vies infinies, appuyez sur 'L' pour chargez une partie et au lieu de mettre votre disk de sauvegarde, insérez votre disk 2 (du jeu!), appuyez sur fire et remettez votre disk 1. Le message "Your mission is over" va apparaître, mais à votre grande surprise les jeu vas recommencer. Vous aurez Ø vies et continuerez à jouer. Attention, si vous ne perdez pas une vie, le jeu rebootera automatiquement à la fin de la première disquette.
(Stacker's)

JAMES POND

Pour activez le cheat-mode, pendant le jeu, tapez "JUNKYARD" puis pressez la touche 'RETURN'.
Maintenant utilisez les différentes touches pour accéder au différent niveau.
Z = Level 3
X = Level 4
C = Level 5
V = Level 6
B = Level 7
N = Level 8
M = Level 9
(Daniel DUFFOURG)

DYNA-BLASTER

Ça y est vous êtes devenu fou? Vous n'avez pas réussi à voir la fin de ce jeu? Utilisez vite le dernier code : UAHFTHEP
(Joseph DONHO)

SILKWORM

Astuces à faire avec une cartouche.
Pour avoir 255 crédits, recherchez les octets Ø3 ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ 27 et remplacez-les par FF ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ 27.
Ou rendez-vous à l'adresse $ØØØ163.

Pour avoir des crédits infinis, mettre un breakpoint à l'adresse des crédits. Si vous ne savez pas comment, tapez : "BS 163" et appuyez sur 'RETURN'.

Pour avoir 255 vies, pour l'hélico, recherchez les octets Ø3 ØØ 25 ØØ 1C ØØ et remplacez-les par FF ØØ 25 ØØ 1C ØØ.
Ou rendez-vous à l'adresse $ØØØ2B5.

Pour avoir des vies infinies pour l'hélico, mettre un breakpoint à l'adresse des vies. Si vous ne savez pas comment, tapez : "BS 2B5" et appuyez sur la touche 'RETURN'.

Pour avoir 255 vies, pour la jeep, recherchez les octets Ø3 ØØ ØD ØØ ØØ ØØ et remplacez-les par FF ØØ ØD ØØ ØØ ØØ.
Ou rendez-vous à l'adresse $ØØØ327.

Pour avoir des vies infinies pour la jeep, mettre un breakpoint à l'adresse des vies. Si vous ne savez pas comment, tapez : "BS 327" et appuyez sur la touche 'RETURN'.
(LE TALENTUEUX)

APIDYA

Pendant le jeu, pressez la touche 'HELP' pour changer de niveau.
Si vous voulez un moucheron à vos côtés, pressez la touche 'Q'.
Si vous voulez deux moucherons à vos côtés, pressez la touche '2'.
Si vous voulez supprimer les moucherons, pressez la touche 'D'.
(BUREAU Thierry)

AGONY

Pendant l'image où l'on voit un arbre en feu, tapez 'FANTASY', puis la touche 'RETURN'. Maintenant pendant le jeu, pressez autant de fois que vous le voulez la touche 'F4' pour avoir une vie supplémentaire et les meilleures armes.
(Olivier DEMEAUTIS)

EYE OF THE BEHOLDER

Astuces à faire avec une car touche.
Pour avoir de l'énergie pour tous les mecs, recherchez les octets 9Ø 46 17 4Ø ØØ 1B et remplacez-les par 4A 46 17 4Ø ØØ 1B.
Ou rendez-vous à l'adresse $Ø386F8.

Pour avoir de la bouffe infinie pour tous les mecs, recherchez les octets 53 3Ø Ø8 23 3F Ø7 et remplacez-les par 4A 3Ø Ø8 23 3F Ø7.
Ou rendez-vous à l'adresse $Ø3F3AØ.
(LE TALENTUEUX)

PUSH OVER

Astuces à faire avec une car touche.
Pour avoir un maximum de jetons, recherchez les octets ØØ ØØ Ø1 ØC ØØ et remplacez-les par 63 ØØ Ø1 ØC ØØ.
Ou rendez-vous à l'adresse $Ø4636D.
Pour avoir des jetons infinis, recherchez les octets 33 CØ ØØ Ø4 63 6C et remplacez-les par 33 CØ ØØ ØØ 63 6C.
Ou rendez-vous à l'adresse $Ø3FCEØ.
Pour avoir les codes des levels, ouvrez le dossier 'SCREENS' du disk 2 et faites un 'DIR'.
(LE TALENTUEUX)

OFFRE SPECIALE PC

La machine de vos rêves à un prix défiant toutes concurrences

THE GAME MASTER

100 % COMPATIBLE PC

7400 F ttc



Toutes nos configurations sont livrées avec: Carte mère 386 SX 33, 2 Mo de RAM, lecteur 3"1/2 (1.44 Mo), Disque dur 80 Mo, Carte graphique SVGA 1 Mo (1024x768, 256 couleurs), écran Super VGA (1024x768), boîtier Mini-tour, carte SOUND MASTER+, Joystick, 4 jeux (POPULOUS, MONKEY-ISLAND, EXPLORA 3, LOOM) et plus de 10 autres autres jeux gratuits, clavier AZERTY 102 touches.

OPTION:

Lecteur supplémentaire	+ 400 F TTC
Carte son SOUND BLASTER II	+ 550 F TTC
Carte son SOUND BLASTER PRO	+ 1150 F TTC
CARTE VIDEO ORCHID Pro IIs 1 Mo	+ 600 F TTC
Souris Compatible Microsoft	+ 150 F TTC
Mémoire 1 Mo Ram suppléméntaire	+ 200 F TTC
MICROSOFT MS-DOS 5.0 VF	+ 600 F TTC
MICROSOFT WINDOWS 3.1 VF	+ 900 F TTC
Carte Mère 386 DX 33 128 Ko cache	+ 950 F TTC
Carte mère 486 DX 33 256 Ko cache	+ 2950 F TTC

Vente par correspondance

BON DE COMMANDE

Qté	Désignation	Prix ttc

Nom: ________
Adresse: ________
Code postal: ________
Ville: ________
Tél: ________
Fax: ________

Frais de port par configuration standard: 350 F ttc pour la province et 250 F ttc pour la région parisienne.
Paiement par Chèque, CCp ou virement bancaire à l'ordre de "POLYWELL COMPUTER"
Tous nos matériels sont garantis 1 an pièces et main d'oeuvre retour atelier. Option 5% sur prix d'achat.

POLYWELL COMPUTER

35 Bld de la Villette
75010 PARIS Métro : BELLEVILLE
Tél: 42.49.56.88 - Fax : 42.49.77.98

OUVERT SANS INTERRUPTION DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H A 19 H

Jeux crack

TITANIC

A faire avec debug. Si vous ne savez pas comment faire, reportez vous à l'explication se trouvant dans le numéro 30.

version VGA

```
ntitvga.exe
l
g2A
t
g155
t
ecs:3F82
EB
ecs:3EAB
9Ø 9Ø 9Ø 9Ø
g
q
```

version CGA

```
ntitcga.exe
l
g2A
t
g155
t
ecs:34DB
EB
ecs:3424
9Ø 9Ø 9Ø 9Ø
g
q
```

(Guillaume PERNOT)

EPIC

Voici les codes:

AURIGIA, CEPHEUS, APUS, MUSCA, PYXIS, CETUS, FORNAX, CAELUM, CORVUS.

(Guillaume PERNOT)

PANZA KICK BOXING

Dans le sous répertoire B, éditez le numéro de votre sauvegarde et mettez 63 aux offsets 1, 2 et 3.

(Guillaume PERNOT)

SKI OR DIE
FASTPATCH 1.0

```
999 'Munitions infinies pour SKI OR DIE
1ØØØ 3,4,"SKIEGA      ",Ø1,Ø6,8A,39,9Ø,9Ø,9Ø,9Ø,ØØ,ØØ,28,48
1Ø1Ø 4   ,"SKICGA      ",Ø1,Ø6,92,39,9Ø,9Ø,9Ø,9Ø,ØØ,ØØ,28,48
1Ø2Ø 4   ,"SKITGA      ",Ø1,Ø6,86,39,9Ø,9Ø,9Ø,9Ø,ØØ,ØØ,28,48
```

ULTIMA VII
FASTPATCH 1.0

```
998 ' Caractéristiques à fond pour votre sauvegarde de ULTIMA VII
999 ' Le programme est à exécuter dans le répertoire GAMEDAT
1ØØØ DATA 3
1Ø1Ø DATA 4,"U7NBUF  .DAT",12,12,12,12,7F,7F,7F,7F,ØØ,ØØ,Ø6,ØØ
1Ø2Ø DATA 2,"U7NBUF  .DAT",ØA,ØA,7F,7F,ØØ,ØØ,ØF,ØØ
1Ø3Ø DATA 5,"U7NBUF  .DAT",C8,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,FF,7F,ØØ,ØØ,7F,ØØ,ØØ,14,ØØ
```

LHX ATTACK CHOPPER
FASTPATCH 1.0

```
999 'Munitions infinies pour LHX
1ØØØ 3,4,"lhx      .exe",FE,ØE,FA,F3,9Ø,9Ø,9Ø,9Ø,Ø,Ø,35,A3
1Ø1Ø 4,  "lhx      .exe",FE,ØE,FB,F3,9Ø,9Ø,9Ø,9Ø,Ø,Ø,74,A3
1Ø2Ø 4,  "lhx      .exe",29,84,6A,F3,9Ø,9Ø,9Ø,9Ø,Ø,Ø,6C,4Ø
```

CASTLES
FASTPATCH 1.0

```
999 'Argent infini pour CASTLES
1ØØØ DATA 4
1Ø1Ø DATA 5,"castles1.exe",83,2E,16,81,32,9Ø,9Ø,9Ø,9Ø,9Ø,ØØ,ØØ,3C,B4
1Ø2Ø DATA 4,"castles1.exe",29,Ø6,16,81,9Ø,9Ø,9Ø,9Ø,ØØ,ØØ,CA,A8
1Ø3Ø DATA 3,"castles1.exe",A3,16,81,9Ø,9Ø,9Ø,ØØ,ØØ,Ø8,BB
1Ø4Ø DATA 4,"castles1.exe",29,36,16,81,9Ø,9Ø,9Ø,9Ø,ØØ,ØØ,C9,A9
```

MOKTAR
FASTPATCH 1.0

```
1Ø 'Energie infinie pour MOKTAR. Lancez TRAIN avant
2Ø 'MOKTAR. Par Guillaume PERNOT (C) JOYSTICK 1992
25 C=Ø
3Ø OPEN "O",#1,"TRAIN.COM"
4Ø FOR I=1 TO 86
5Ø READ A$:B=VAL("&H"+A$)
6Ø PRINT #1,CHR$(B);
7Ø C=C+B
8Ø NEXT
9Ø IF C<>8Ø93 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":
   CLOSE #1:KILL "TRAIN.COM":END
1ØØ SYSTEM
11Ø DATA EB,33,9Ø,9Ø,55,8B,EC,5Ø,53,56,1E,8B,46,Ø4
12Ø DATA BB,AF,ØE,1B,C3,8E,D8,BE,74,ØD,B8,24,Ø1,39
13Ø DATA Ø4,75,ØC,C7,Ø6,24,4B,9Ø,9Ø,C7,Ø6,26,4B,9Ø
14Ø DATA 9Ø,1F,5E,5B,58,5D,EA,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,B8,21,35
15Ø DATA CD,21,89,1E,31,Ø1,8C,Ø6,33,Ø1,B8,21,25,BA
16Ø DATA Ø3,Ø1,CD,21,B4,31,BB,56,Ø1,B1,Ø4,D3,EB,43
17Ø DATA CD,21
```

INFORMATIQUE

ULTIMA
L'ESPACE PC



PARIS: 5 Bd Voltaire 75011 Paris Tél. (1) 43 38 96 31 Fax. (1) 43 38 11 86
LILLE: 72-74 rue de Paris 59800 Lille Tél. 20 42 09 09 Fax. 20 57 09 29
MARSEILLE: 26 rue de la Palud 13001 Marseille Tél. 91 33 24 25 Fax. 91 33 22 05
CAMBRAI: 8 rue du petit séminaire 59400 Cambrai Tél. 27 74 89 23 Fax. 27 74 89 15
SEDAN: 3 rue Gambetta 08200 Sedan Tél. 24 27 45 36 Fax. 24 29 32 28

386 SX 25
2Mo de RAM extensible à 8Mo sur carte mère
+ Configuration de base
+ 1 souris et 30 jeux
6280 FTTC
7100F avec Sound Blaster 2,0

386 SX 33
2Mo de RAM extensible à 16Mo sur carte mère
+ Configuration de base
+ 1 souris et 30 jeux
6480 FTTC
7300F avec Sound Blaster 2,0

386 DX 33
2Mo de Ram (128Ko cache) ext. à 32Mo sur carte mère
+ Configuration de base
+ 1 souris et 30 jeux
7080 FTTC
7900F avec Sound Blaster 2,0

Configuration de base: boitier mini-tower, alimentation 200W, disque dur 45Mo, 1 lecteur HD au choix, carte contrôleur 2HD 2 FD, carte vidéo 512K, écran couleur SVGA, 2 séries, 1 //, 1 port joystick, clavier 102 t.

386 DX 40
2Mo de Ram (128Ko cache) ext. à 32Mo sur carte mère
+ Configuration de base
+ 1 souris et 30 jeux
7180 FTTC
8000F avec Sound Blaster 2,0

486 DX 33
2Mo de RAM extensible à 32Mo sur carte mère
+ Configuration de base
+ 1 souris et 30 jeux
9880 FTTC
10700F avec Sound Blaster 2,0

486 DX 50
2Mo de Ram (128Ko cache) ext. à 64Mo sur carte mère
+ Configuration de base
+ 1 souris et 30 jeux
11580 FTTC
12400F avec Sound Blaster 2,0

Les Options
à la place du disque de 45Mo
80Mo +580FTTC
105Mo +780FTTC
120Mo +980FTTC
210Mo +2880FTTC

2ème lecteur +420FTTC
Le Mo de RAM +280FTTC
DOS 5.0 français+590FTTC
Windows 3,1 + MS DOS 5.0 +1350FTTC

pour un multisynchro Sony à la place du SVGA
en 14" +5190FTTC
en 17" +9950FTTC
en 20" +21230FTTC

SoundBlaster Pro à la place de la 2 + 800FTTC

Vidéo 1Mo +390FTTC

OPTION PLAYER
Ajoutez à votre configuration de base
- 1 joystick - 1 Sound Blaster 2.0
- 1 paire d'enceintes - 1 jeu au choix

pour **1680 FTTC**

OPTION MANAGER
Ajoutez à votre configuration de base
- WINDOWS 3.1 & MS DOS 5.0
- Carte vidéo Orchid Prodesigner II 1Mo (accélère considérablement les applications Windows)

pour **2480 FTTC**

OPTION MULTIMEDIA
Ajoutez à votre configuration de base
- Sound Blaster Pro II - 1 CD Rom interne - 1 CD Sherlock Holmes - CD Prosonus (600Mo de musique) - CD Bookshel (encyclopédie) - Jones in the fast zone (monopoly) - Mammals (encyclopédie) - paire d'enceintes

pour **4580 FTTC**

CARTE VIDEO
Augmentez les performances de votre PC grace à une carte vidéo rapide

Carte VGATseng Lab1Mo 680FTTC
Carte VGA Orchid Prodesigner II ..1080FTTC
Carte VGA Orchid Farenheit 1080 ....2280FTTC

OFFRE TRAITEMENT DE TEXTE
Canon BJ10ex 2250FTTC
STAR LC 24-20 2690FTTC

Pour l'achat d'une configuration PC et d'une imprimante ULTIMA vous offre TEXTOR 5 (traitement de texte en 5"1/4 avec correcteur orthographique français et anglais, mailing etc...)

offre valable dans la limite des stocks, version en 5"1/4

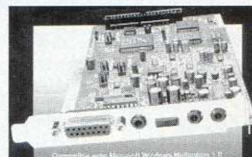


VIDEO BLASTER:
CARTE ET LOGICIEL DE CAPTURE D'IMAGE, D'INCRUSTATION VIDEO ET DE FENETRAGE VIDEO .... **PROMO**

livré avec la Vidéo Blaster: Vidéokit (capture d'image sous Windows), Mmplay (présentation), Vbdémo (démonstration), Tempragif (traitement d'image), Temprashow (présentation sous Dos), Macromindaction (présentation sous Windows)



MULTIMEDIA UPGRADE KIT PERSONNAL
ENSEMBLE COMPRENANT: **SOUND BLASTER PRO II, CD ROM INTERNE, 5 CD** (SHERLOCK HOLMES, PROSONUS, BOOKSHELVES, JONES IN THE FAST ZONE, MAMMALS) **4680FTTC**



SOUND BLASTER 2.0 ....890FTTC
SOUND BLASTER PRO II...1490FTTC
avec MIDIKIT....................1690FTTC
Enceintes screen beat.........Promo
Enceintes Zydec ....Promo

NOUVEAU !
KIT CD ROM INTERNE POUR SOUND BLASTER 2.0......**2990FTTC**

LES CONFIGURATIONS REQUISES:
SOUND BLASTER -------------------> XT
SOUND BLASTER PRO-------------> AT
VIDEO BLASTER-----> AT 386 SX mini

Attention, les prix et promotions ne sont pas disponibles dans toutes les agences, renseignez-vous. Photos non contractuelles.

CONSOLES

NEWS



EDITO

Fort, je ne vois pas d'autre mot pour qualifier ce nouveau numéro de Consoles News. Une fois de plus, on a pris tous les risques possibles et imaginables pour sortir le meilleur de nous-mêmes. Non mais, imaginez un peu qu'en un seul mois, un seul, on a pulvérisé, au moins, quarante trois mille deux cent cinquante deux et demi Aliens (le demi, c'est TSR qui s'est planté un peu), on a marqué plus de trois cent vingt quatre buts, on a franchi trente deux crevasses, éclaté deux mille six cents deux punks et autres loubards de banlieue. On a aussi détruit trois joystick, bu cent treize bouteilles de Coca et trente deux paquets de chips (si vous trouvez que la quantité de Chips est faible par rapport au reste, c'est parce que Olivier et Jean-François n'aiment pas ça). Bref, on s'est vraiment éclatés, d'autant plus que je ne vous ai pas dit qu'on avait aussi détruit deux claviers de Mac et trois Megadrive (ce qui n'a pas fait rigoler le Big Boss), mais on s'est éclaté.

Notre coup de cœur ce mois-ci, c'est AlienIII. Si le film n'est pas terrible, le jeu par contre est canon, c'est aussi le cas d'Atomic Runner, pour lequel j'ai également bien flashé. En attendant The Magical Quest et Super Star Wars sur Super Famicom qui sortiront au cours du mois de décembre, pour l'instant les Famicomistes n'ont pas grand-chose de génialement extraordinairement mirobolement dément à se mettre sous la dent. Tant pis pour eux, avec Street Fighter, ils ont déjà eu leur compte. Les fêtes de Noël approchent à grands pas et c'est une bénédiction car tout le monde aura plein de cadeaux et ça, c'est une véritable bénédiction.

Allez, allez trêve de balivernes inutiles, je vous laisse et vous souhaite une bonne lecture.

Sayonara **J'M DESTROY (SNAIL)**

Oyez, Oyez bons gens. Du 4 au 8 novembre se déroule au CNIT à la Défense, le second Super Games Show. Ça va dépoter un maximum, toute la profession sera présente et plus particulièrement nous. Rien que pour cela déjà, ça vaut le détour. On va réellement s'éclater comme des bêtes, d'autant plus que vous pourrez voir en chair et en os et même toucher : le Big Boss (il paraît que lorsqu'on lui touche le dos, sa grosse bosse porte bonheur), Danboss (sa bosse à lui est moins volumineuse et pour avoir de la chance, il faut la caresser plus longtemps!) Danbiss (qui n'a aucune excroissance particulière et qui est dégoûté parce que toute la journée il lui arrive toujours tout un tas de catastrophes : la dernière en date c'est d'avoir glissé sur une peau de banane, laissée par Claude et de s'être fracassé la tête contre son Mac). Bref, ne ratez pas l'occasion de venir nous voir, cela nous fera plaisir de voir vos tronches.

Durant ce Salon, on devrait voir une avalanche de nouveautés, d'autant plus que Sega et Nintendo seront certainement présents. Inutile de vous dire que la guerre froide aura une nouvelle fois lieu. C'est à qui aura le plus grand stand, c'est à qui aura la plus belle animation, c'est à qui aura le plus beau jeu. Avez-vous vu leurs pubs à la télé ? C'est du délire non, sans a priori, il faut reconnaître que ces deux géants du jeu font très fort. Vous avez maté un peu la débauche d'effets spéciaux dans chacun de leur clip. C'est vraiment extraordinaire. Sega et Nintendo vont nous assurer un avenir rose, avec des éléphants partout. Sonic II sera bientôt disponible sur Megadrive, Street Fighter est désormais en vente avec la Super Nintendo. Ils s'éclatent comme des bêtes. Si ces deux firmes-là s'en donnent à cœur joie, NEC et SNK continuent leur petit bonhomme de chemin. Certes les nouveautés se font rares, mais la firme conceptrice de la plus chère console du monde sort tout de même au moins une cartouche par mois; c'est, bien sûr, loin d'être suffisant, mais après tout ce n'est pas si mal. La tendance chez NEC, on le sait depuis quelques mois, ce sont les jeux sur CD Rom. Il n'y a plus un titre en cartouche, à part Tatsujin, on n'a rien vu d'autre venir. En attendant la console future qui promet, on ne voit rien de bien alléchant se profiler.

Voilà, voilà. Venez nombreux au Salon, déchaînez-vous comme des bêtes et tout sera comme dans le meilleur des mondes.

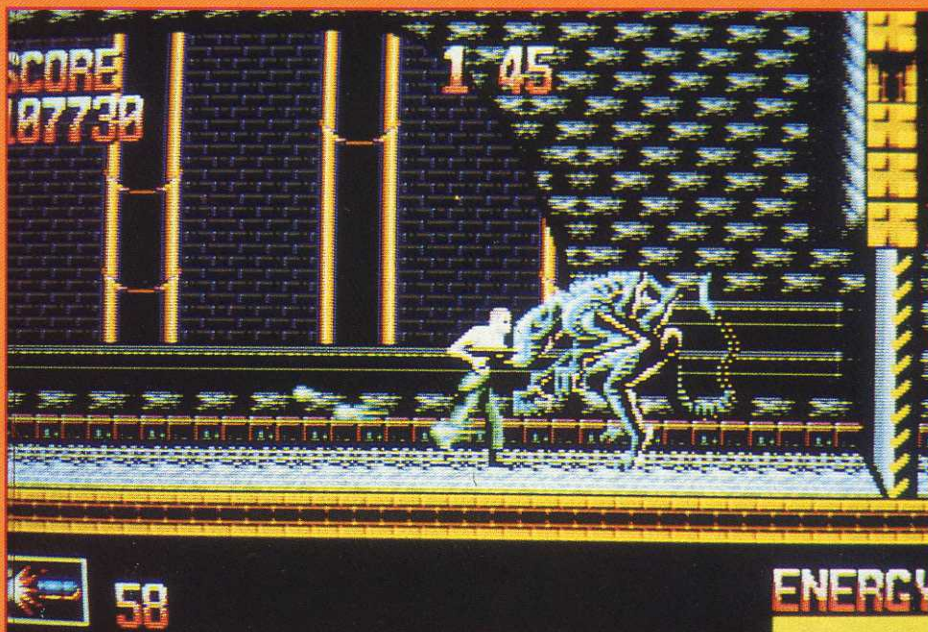
ALIEN III





Voilà, c'est décidé, aujourd'hui je me coupe les cheveux, je pars à bord d'un vaisseau spatial dans lequel je m'endors pendant quelques années. Je change de sexe, au préalable, et je n'oublie pas de gagner des millions. Je m'éjecte dans une capsule de secours au fin fond de l'espace pour atterrir en enfer. Comme je suis bien décidé à ne pas en rester là, je continue... l'enfer dans l'espace indéfiniment sidéral, c'est la planète carcérale Fioriana 19. Comme je suis une nana et qu'en plus je ne suis pas trop mal foutue, malgré ma boule à zéro, je me félicite que cette planète prison soit uniquement réservée aux hommes; ainsi, ils seront tous pour moi! Après quoi, j'invite mes copains, les Aliens pour qu'ils me fassent des grosses papouilles quand je suis endormie. Bref, je suis complètement stone et je m'appelle Ripley. Trêve de plaisanteries ridicules, Fiorina 19 ce n'est pas le paradis, surtout avec l'arrivée des Aliens, véritable cauchemar permanent. Alors que je commençais à lier amitié avec certains des individus détenus sur cette planète, les événements se précipitèrent à une allure phénoménale. De mystérieuses disparitions mettaient tous mes sens en alerte. Mes compagnons de lutte étaient capturés par les bestioles. Il fallait que je retrouve ces bagnards, devenus, au fil du temps, de véritables camarades de lutte (finale, groupons nous et demain, tra lala lalala la etc..) Les aliens sont là. Les mêmes qui m'avaient déjà pris la tête au cours des épisodes précédents.Comme je commence à avoir une sacrée habitude des combats chauds, d'entrée de jeu je m'arme de manière à ne plus laisser aucun ennemi me terrasser. Entre mes grenades, mon M40, mon lance-flammes et mes fusils à tir à répétition, je suis plutôt logée à la bonne enseigne. Si je sais ,que dans les tableaux traditionnels, mon M40 ainsi que mon lance-flammes me seront certainement les plus utiles, il ne faut absolument pas que j'oublie mes grenades pour traverser les couloirs d'aération, les passages les plus compliqués et les plus étroits de ce jeu. Quelle chance que les réalisateurs aient été aussi cool. Avec ma souplesse et mon agilité, je ne m'énerve pas lorsque plusieurs Aliens se mesurent à moi en même temps. C'est cool, je peux assurer bien comme il faut. Il est dommage cependant que les couleurs soient un peu ternes, disons même fades, car cela gâche un petit peu l'ambiance qui, par contre, est parfaitement rendue par la musique angoissante et stressante produite par la Megadrive. Durant toute l'action, je vais être soumise à des dangers mortels qui, bien souvent, auront ma peau, je le sais mais ne dramatisons pas pour autant. Devant certaines portes, il faudra que j'utilise une grenade pour les ouvrir (je n'ai pas toutes les clés sur moi, c'est un tort, c'est vrai, mais bon, je suis déjà bien chargée). Mes ennemis sont complètement hideux et me font horriblement peur. Mais je ne suis pas une femmelette, je suis Ripley et les Aliens je les bouffe.

J'm DESTROY



MEGADRIVE
CARTOUCHE : FRANÇAISE
EDITEUR: ARENA
GRAPHISME : 16
SON : 16
MANIABILITÉ : 14
ANIMATION : 16
91%

VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

BATMAN RETURNS

GAME GEAR

CARTOUCHE : FRANÇAISE
EDITEUR :SEGA
GRAPHISME : 14
SON : 14
MANIABILITÉ : 15
ANIMATION : 15

80%



Ah! Gotham City! Cette ville complètement folle (d'où son nom! Nom souvent donné aussi à New York!) où l'on n'arrête pas d'être surpris un seul instant! Si, à la fin du premier épisode du film, Batman était un héros adulé, les choses ont maintenant changé. Le Pingouin, être difforme et vicieux, a monté un sombre traquenard (pléonasme?). Batman est accusé du meurtre d'une jeune et jolie (tant qu'on y est! On n'allait pas prendre Rika Zaraï!) jeune femme. Un seul moyen pour Batman de se disculper: retrouver le Pingouin et lui faire avouer le crime odieux! Classique me direz-vous. Il est aujourd'hui très difficile de trouver un scénario original. Surtout que les concepteurs de jeu ne veulent pas faire trop compliqué, de peur que le joueur n'accroche pas ou ne comprenne pas (info 100% véridique). En d'autres termes, on nous prend pour des débiles. C'est toujours agréable. Mais je m'arrête là car on ne peut vraiment pas faire grief à Batman. Après tout, il suit la mode du temps. De plus, Batman est un excellent jeu de plates-formes/action, faisant penser, par certains côtés, à Shinobi II. Il n'y a guère de différence entre les deux jeux. Avec Batman Returns, vous devrez traverser une masse de niveaux peuplés d'adversaires plus ou moins coriaces, pour finalement atteindre des boss de fin de niveau. Parmi ces boss, vous retrouverez la délicieuse Catwoman, celle qui, sous les traits de Michèle Pfeiffer au cinéma, nous donne la meilleure réplique de la décennie, dans un superbe et sensuel "Miaouh!". Batman Returns bénéficie d'une très bonne animation et de graphismes fins auxquels ont reprochera tout de même les teintes un peu trop sombres. C'est une question d'ambiance certes, mais Gotham avec un peu plus de couleurs aurait été le bienvenu. Le jeu est d'une difficulté moyenne mais vous garantit d'assez longs et "boss" moments. La question qui se pose maintenant est la suivante : Batman Returns ou Shinobi II? Lisez donc ce qu'en dit Trazom dans le présent numéro et faites votre choix. Sachez aussi qu'Alien III et Sonic arrivent, alors peut-être est-il judicieux d'économiser et d'attendre un peu?

T.S.R.



STREET GANGS



NES

EDITEUR: INFOGRAMES
GRAPHISME : 14
SON : 16
MANIABILITÉ : 12
ANIMATION : 14

74%

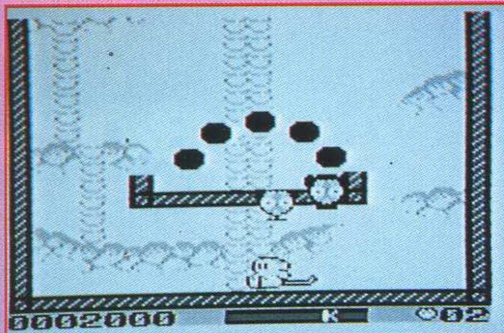
Ryan et Alex sont deux bagarreurs, deux purs et durs. Sans doute ont-ils trop joué à Double Dragon, ce qui a eu pour effet de les rendre un peu bizarres? Enfin, bref, la petite amie de Ryan a disparu, enlevée par le chef d'une bande rivale. Horreur, malheur, nous compatissons tous à ce malheur qui réjouirait les trois quarts de l'humanité. Comme Ryan et Alex n'ont rien de mieux à faire, ils partent de ce pas pour affronter tous les caïds de la rue. Street Gangs offre au joueur un grand nombre de possibilités de combats avec divers objets : caisses, pneus, poings US, chaînes... de quoi éclater tout le monde de mille et une façons. Vous allez me dire, ce n'est pas bien nouveau. Exact, Street Gangs n'est certainement pas un jeu qui innove, de la baston à tout va, on en a déjà vu! Pourtant, Street Gangs n'est pas sans présenter quelques avantages, techniques principalement. Le scrolling horizontal n'est pas "brisé" comme on le voit bien trop souvent sur la Nintendo. L'animation des sprites n'échappe pas, quant à elle, à quelques clignotements intempestifs qui ne gênent en rien l'action. Une tête ou un bras disparaissant de temps en temps, ce n'est pas la fin du monde... enfin, dans les jeux vidéos, sinon argl! Les graphismes sont plus qu'honnêtes, j'irai même jusqu'à dire: bien! Pour une fois que les teintes ne sont pas d'un orange verdâtre! Selon AHL, Double Dragon II s'en tire beaucoup mieux. Je vous laisse juger. Quant à Double Dragon III, il est bien inférieur à Street Gangs. Pour un jeu de baston, qui se joue à deux simultanément qui plus est, Street Gangs ne s'en tire pas mal du tout.

T.S.R.



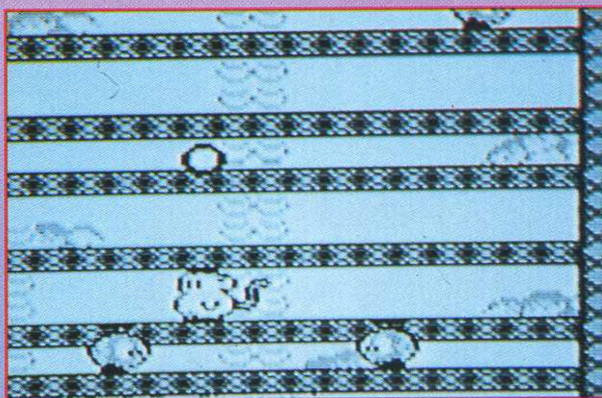
SPANKY'S QUEST

GAME BOY
CARTOUCHE : AMERICAINE
EDITEUR: NATSUME
GRAPHISME : 15
SON : 18
MANIABILITÉ : 15
ANIMATION : 16
79%



Alors que Spanky se balade dans la forêt, il entend un bruit se rapprochant de lui. Spanky étant un petit singe intelligent et plein de bon sens, il grimpe à un arbre pour se protéger et, en même temps, regarder au loin pour voir ce qui arrive. Une pluie de briques s'abat sur la forêt ! En moins de temps qu'il ne faut pour l'écrire, des murs gigantesques sont créés autour de Spanky qui se retrouve, du coup, prisonnier dans un labyrinthe, un véritable dédale de couloirs menant à des salles. C'est malheureusement une évidence : il va maintenant falloir à Spanky tout le courage d'un singe pour parcourir toutes les salles de sa nouvelle prison pour espérer retrouver la liberté. Dans ce monde de pierre, tout est organisé en tours. Spanky doit parcourir les 16 étages des 4 tours mises en place par la force magique de la responsable de tout ce ram–dam: Morticia la sorcière. Chaque tour est gardée par un boss à la solde de Morticia. Quand Spanky est venu à bout des 64 premiers niveaux (les 4 tours), il doit se repayer chacun des boss à la suite avant la confrontation finale avec Morticia. Ce jeu, déjà sorti sur Super Famicom, est un jeu d'adresse et d'action. Les tableaux sont représentés en vue de profil et l'on peut faire sauter le petit singe sur les plates–formes. Mai la principale occupation du primate est de jongler avec une boule qu'il fait rebondir plus ou moins longtemps sur sa tête. Il est possible de faire rebondir la boule plus haut et de la faire grossir car plus elle effectue de rebonds, plus elle grossit. Une deuxième pression sur le bouton adéquat et la boule se transforme, selon sa grosseur, en petites billes tueuses. Ces billes sont destinées aux ennemis qu'il faut toujours exterminer pour sortir du niveau. Ce principe est original et dépayse des classiques jeux de plateaux sur Game Boy. Par contre, le jeu lasse assez vite et son intérêt en prend un sérieux coup. Bref, ce jeu graphiquement simple mais très sympa ne doit pas impérativement être inclu dans votre ludothèque mais reste un super jeu d'adresse.

OLIVIER



SPIDERMAN



GAME GEAR
CARTOUCHE : FRANÇAISE
EDITEUR: SEGA
GRAPHISME : 16
SON : 14
MANIABILITÉ : 15
ANIMATION : 15
88%

C'est vraiment le cas de le dire, la nouvelle a fait l'effet d'une bombe dans la ville de New York City. Oui, je sais, ça fait un pléonasme, mais moi j'aime bien, et puis je ne crois que vous détestiez non plus. En effet, on vient d'apprendre que Spiderman est accusé par les autorités d'avoir caché une bombe à retardement dans la ville. On ne nous dit même pas quel serait le mobile de ce chantage ! Bref, pour une fois, donc, notre héros est menacé non seulement par les véritables malfaiteurs que l'on connaît tous sous le nom de Dr Octopus, Lezard et j'en passe, mais également par la police qui n'a rien compris à l'histoire. Au moins, vous, vous me suivez et c'est l'essentiel ! Notre araignée n'a plus guère le choix. Pour survivre et se disculper aux yeux de l'opinion qui se sent floué, trahie, humiliée, il devra se servir de toute sa science et de toute sa cervelle pour s'en sortir. Comment va faire notre pauvre insecte avec tous ces fous ? Tout d'abord en se levant du lit. Ensuite en se servant de ses poings et de ses pieds, mais aussi à l'aide de ses toiles qu'il utilisera contre ses ennemis, ou bien pour se déplacer d'immeubles en immeubles. En s'agrippant sur les murs, il pourra aussi se mouvoir délicatement. Faites attention cependant aux multiples fenêtres dont il pourrait sortir autant de fous furieux, car vous pourriez chuter assez lourdement. A chaque fois que vous serez en difficulté, au niveau de votre jauge de vie, vous pourrez vous réfugier chez vous, en sélectionnant l'icône qui convient. Bien entendu, cela fera avancer le temps, et je vous rappelle qu'il y a une bombe à retardement quelque part dans la ville ! En guise de conclusion, je n'hésiterai pas à dire que les graphismes aussi bien que les sons me semblent vraiment au niveau de la console. Le plaisir ludique est certain, et le petit côté aventure ne peut que plaire. Ce jeu ne devrait donc pas vous déplaire.

TRAZOM



WINGS II

SUPER FAMICOM

CARTOUCHE : JAPONAISE
EDITEUR: NAMCO
GRAPHISME : 16
SON : 12
MANIABILITÉ : 12
ANIMATION : 16

80%

Wings II était très certainement l'un des jeux les plus attendus de ces derniers temps sur Super Famicom. Nous l'avions vu à Las Vegas, il y a un an ; nous l'avions encore revu à Chicago avec un émerveillement semblable et nous étions restés en extase devant cette production entièrement réalisée suivant le mode 7.
Enfin, n'attendons plus car cette cartouche est là, en face de moi dans la fente de la console, quelle joie, quelle émotion, quelle délectation véritable !
Nous sommes en 1915 pendant la première guerre mondiale et vous êtes une jeune recrue de la flotte alliée. Votre but est de progresser au sein de la hiérarchie militaire en accomplissant mission après mission. Ainsi à bord de votre bel avion de guerre, vous allez devoir casser du Boche et peut-être gagner la guerre à vous tout seul, enfin c'est ce que vous espérez.



Vos missions sont nombreuses et se déroulent de deux façons différentes. Avant chacune d'entre elles, une carte se profilera sur l'écran. Elle vous indiquera les cibles à détruire. Repérez-les bien, il ne faudra pas les manquer. Leur destruction est primordiale pour la réussite de l'oeuvre que vous avez entreprise.
Dans Wings II, également connu sous le nom de Sky Mission, vous aurez deux types de représentation graphique. Une vue en trois dimensions du terrain de combat et une vue en deux dimensions (scrolling vertical) que l'on rencontre habituellement dans les Shoot'Em Up.
Les combats en 3D sont bien évidemment plus impressionnants et laissent le joueur pantois d'admiration. Le sol se déplace à la perfection et scrolle divinement, on a réellement l'impression d'être en plein conflit aérien durant la première guerre. On regardant de plus près et notamment lorsqu'on se penche sur l'animation de l'avion, les choses se gâtent un petit peu. En effet, celle-ci n'est pas très soft et coulée, ce qui nuit énormément à une bonne maniabilité de l'ensemble. Cette maniabilité pauvre est accentuée par le manque d'instruments de bord. Jamais on ne peut exactement se situer par rapport au sol et on pilote bien plus par feeling que par autre chose.
Au cours des combats, vous devrez détruire des colonnes de chars, des entrepôts de munitions des avions ennemis, éviter des tirs de DCA qui pilonneront le ciel pour ne pas vous faire massacrer. Un système de mots de passe vous permet également de sauver vos



parties, ce qui est toujours très intéressant. Graphiquement assez sympa, Wings II est un jeu accrocheur durant les premières heures et qui perd un peu de son intérêt par la suite.

J'm DESTROY

CHUCK ROCK

O Phelia! O vieillesse ennemie! Qu'ai je tant vécu que pour cette infamie! Car, pour une infamie, c'en est une! Gary Critter (rien à voir avec l'immonde film Critters) s'est sournoisement emparé d'Ophélia, la femme de Chuck Rock. Ce n'est pas parce que toute cette histoire se passe pendant la préhistoire que Chuck n'est pas un homme sensible très attaché à sa petite femme! Bien au contraire! Après une expéditive série d'abdos pour se remettre en forme, le bedonnant homme de la préhistoire part sur le chemin de la guerre! Mais comme je vous le disais il y a peu de temps encore, étant donc en pleine préhistoire, la région est assez sauvage, peuplée de créatures louches et peu causantes. C'est un peu Sarcelles (93) passé onze heures du soir. On ne s'y rend pas sans une bonne raison! Chuck devra traverser cinq niveaux avant de retrouver Gary, pas Gygax, mais bien Critter, même si Gygax est un critère de choix! Dans l'eau, au milieu de paysages de glace, Chuck devra, bien entendu, faire face à une foule de situations diverses. Pour se débarrasser des ennemis lui barrant la route, Chuck, pas Norris, même si avec Norris, no risk, donnera de violents coups de bide (il n'y a pas d'autres termes). Attention, j'ai bien dit "bide". Il pourra, contre certaines monstruosités ailées, donner des coups de pieds en faisant un saut gracile d'homme des cavernes. Pour vous donner une idée de ce que peut donner ce saut, imaginez Jackie Sardou à la place de Chuck, pas Berry, et puis je ris quand je veux! Chuck pourra aussi ramasser des pierres afin de faire contrepoids sur des balanciers ou pour franchir certains murs trop élevés. Vous avez d'ores et déjà saisi toutes les astuces de ce jeu. Un mot tout de même sur sa réalisation. Les graphismes de cette version Game Gear sont vraiment excellents, alors avis aux amateurs. l'animation, aussi bien scrolling qu'animation de sprites, est sans bavure, et enfin, les sons sont sympas sans verser dans le grandiose. Conclusion? Chuck Rock est un excellent jeu d'action/ plates-formes, techniquement réussi, mais qui innove tout de même bien peu. Elle n'est pas belle cette conclusion?





T.S.R.

GAME GEAR

CARTOUCHE : FRANÇAISE
EDITEUR: SEGA
GRAPHISME : 15
SON : 12
MANIABILITÉ : 13
ANIMATION : 16

83%

PAS D'ACCESSOIRES SANS AUDIOSONIC

Quickjoy

SV 131 SUPERSTAR

Super maniabilité, Super performance





SV 133 MEGASTAR

Pour les Mégadestructeurs.
Pour droitier ou gaucher.
Existe aussi en version
JUNIOR SV 135

AMIGA - ATARI - AMSTRAD

SV 203 KIT PC

Stick PC SV 202
Carte PC SV 210
(SV 202 & SV 210 sont aussi vendus séparément)



SV 227 TOPSTAR PC
LE MUST SUR PC



PC et COMPATIBLES

Existe aussi en version AMIGA - ATARI - AMSTRAD - SV 127 TOPSTAR

SV 334* PROPAD
Pour SUPER NINTENDO
Existe aussi en version SEGA 8/16 bits SV 434* PROPAD SEGA



SV 329 FOOTPEDAL
NINTENDO
Un complément à votre manette.
Entièrement programmble pour simulateurs, shoot them up, etc....
Existe en version AMIGA, ATARI, AMSTRAD, SV 129 FOOTPEDAL et aussi SEGA SV 429 FOOTPEDAL SG

SV 433* MEGASTAR SEGA

Pour SEGA 8/16 bits



SV 333* MEGASTAR NINTENDO



SV 336* PROPAD PROGAMMABLE

Le MUST sur console NINTENDO





CONSOLES DE JEUX VIDEO

SV 906* HANDY SOUND

Ecouteurs stéréo à enrouleur (adaptable sur GAME BOY)





SV 907* HANDY BOY TOUT EN 1....

Ampli stéréo, 2 haut parleurs, 2 éclairages, loupe réglable.
stick de direction, 2 larges boutons de tir et ... UN LOOK D'ENFER......
(adaptable sur GAME BOY)



SV 900* TURBO CHARGER

KIT Alimentation et chargeur de batteries.
Très haute performance. Secteur ou allume-cigare.
Version de base avec accus 700 ma Autonomie sur console en monochrome 12 heures, en couleur 2 heures. Avec accus 1400 ma (option): respectivement 24 hs & 4 hs.
COMPATIBLE AVEC CONSOLES PORTABLES NINTENDO - SEGA - SUPERVISION

NOTA: Caractéristiques communes des modèles de QUICKJOY ci-dessus:
Micro -switches PRO (très hautes qualités)
Tir manuel ou automatique (1 mode, 2 modes, réglable ou programmable)
(sauf footpedal, complément du joystick)

AudioSonic

SUPERVISION

Quickjoy et Supervision sont distribué par:
Audiosonic France 103-115 rue Charles Michels BP 99 93203 ST DENIS Cedex

En vente chez votre revendeur habituel, grandes surfaces et magasins spécialisés

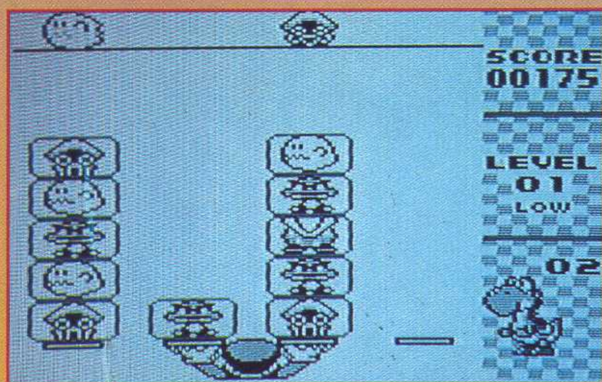
AMIGA, ATARI, AMSTRAD, NINTENDO, SEGA, SONT DES MARQUES ET MODELES DEPOSES. GAME BOY EST UNE MARQUE DEPOSE DE NINTENDO AMERICA, INC.

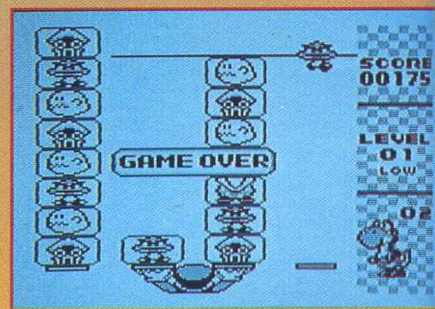
YOSHI

GAME BOY
CARTOUCHE : JAPONAISE
EDITEUR: NINTENDO
GRAPHISME : 13
SON : 17
MANIABILITÉ : 17
ANIMATION : 14
86%

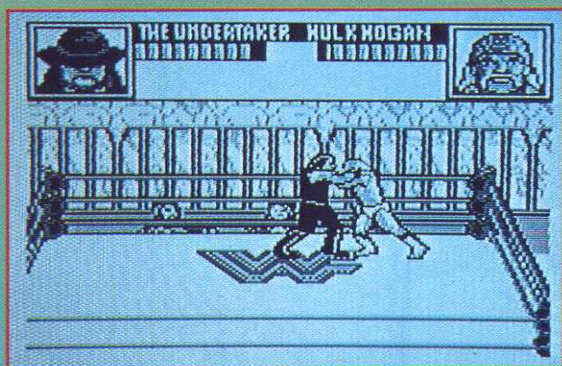
Yoshi se doit d'être connu de tous les possesseurs de console Nintendo puisqu'il est l'animal de compagnie de Mario Bros. Il intervient dans Super Mario World sur Super Nintendo et permet à Mario de survivre un peu plus longtemps dans ce monde de brutes ! Dans ce jeu Game Boy, Yoshi passe devant Mario en ce qui concerne les rôles, il lui vole même la vedette ! Bien sûr, Mario est présent mais ce n'est plus le personnage principal, sur la jaquette du jeu, c'est Yoshi qui apparaît en gros ! Nintendo, en produisant ce titre, a voulu profiter du succès mondial du jeu Tetris, dont le flambeau avait été repris par Dr Mario. Il s'agit en fait du même genre de jeu qui rend fou au bout de quelques minutes ! Et l'effet est tout aussi pernicieux dans Yoshi que dans Dr Mario: c'est une véritable drogue ! Le jeu se présente à la manière d'un Tetris : l'action se déroule en vue de profil avec des objets de toutes sortes qui tombent du haut de l'écran. Il faut évidemment éviter d'atteindre le haut de l'écran sous peine de se prendre un Game Over dans le coin de la figure ! Vous dirigez Mario qui se trouve en bas à la réception des objets, sale boulot ! Ce dernier porte deux palettes à bout de bras et réceptionne ainsi les trucs et les machins qui lui arrivent dessus. Il y a 4 colonnes qui peuvent être interchangées par couple par Mario Bros, l'homme de toutes les situations. Pour intervertir deux colonnes, il suffit de placer Mario sous les deux et d'appuyer sur le bouton adéquat. On peut ainsi faire passer la colonne la plus à gauche vers l'extrême droite par acoups. Mais pourquoi intervertir des colonnes qui n'avaient rien demandé ? C'est que le but est de faire disparaître les objets qui tombent. On peut réussir ce tour de passe-passe en empilant deux objets identiques. C'est pour cette raison qu'il peut être utile de déplacer une colonne pour la placer sous un objet intéressant. Ce jeu fait autant intervenir les réflexes et la dextérité de vos petits doigts qu'une réflexion intense de tous les instants, c'est pour vous dire ! Il est convenablement réalisé (comme l'était Tetris) mais ce n'est pas ce qui compte vu que son intérêt est énorme et sa durée de vie suffisante. Je préfère Dr Mario, mais c'est une question de goût.

OLIVIER





WWF SUPERSTARS II



Alors que l'on vient à peine de jouer à WWF en version européenne sur Game Boy, voilà que se pointe déjà la suite aux Etats-Unis. Exclusivement réservé aux tarés de nature, aux gros plein de soupe et aux destructeurs en herbe, WWF 2 reprend tout ce qui faisait le charme du premier jeu (violence, décadence et coups dans la tronche) en améliorant la sauce. Attention, n'allez pas croire que les algorythmes ont été radicalement optimisés et que la gestion des combats est nouvelle, non ! Il s'agit en fait simplement d'une version beaucoup plus abordable techniquement. Je crois pouvoir dire qu'il s'agit de la première simulation de catch vraiment digne de ce nom. WWF était déjà pas mal réussi mais WWF 2 est encore plus beau, plus sympa à jouer. Cela vient du fait que les sprites sont plus grands, mieux dessinés et mieux animés. Quelques nouvelles prises ont fait leur apparition mais on ne dénote pas de grands bouleversements. Idem pour les nouveaux personnages, ça dépayse mais ça n'apporte pas grand chose. Pour l'anecdote, je vous cite les nouveaux venus alors qu'Hulk Hogan (inamovible !) et Randy Macho Man Savage sont toujours là : on trouve The Mountie de la police montée canadienne, Jake the Snake aussi collant qu'un boa constrictor, Sid Justice le justicier des rues et enfin The Undertaker qui fricotte avec les créatures de la nuit ! Tout ce petit monde participe au championnat de la World Wrestling Federation (vous saurez ce que veut dire WWF!) à un ou deux joueurs. Il est possible de combattre dans une cage métallique, super sympa comme ambiance ! L'énergie des catcheurs est placée en haut de l'écran et le but est de se payer les cinq autres catcheurs à la suite quand vous en avez choisi un. Un jeu de brutes pour les brutes ! C'est tout moi, ça !

OLIVIER



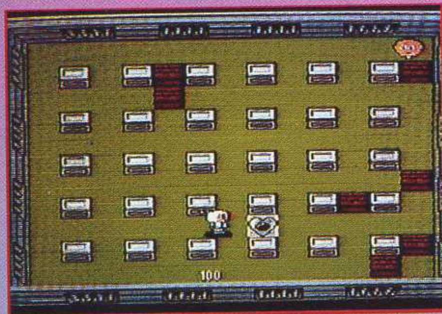
GAME BOY
CARTOUCHE : AMERICAINE
EDITEUR: LJN
GRAPHISME : 17
SON : 17
MANIABILITÉ : 18
ANIMATION : 16
84%

DYNA BLASTER

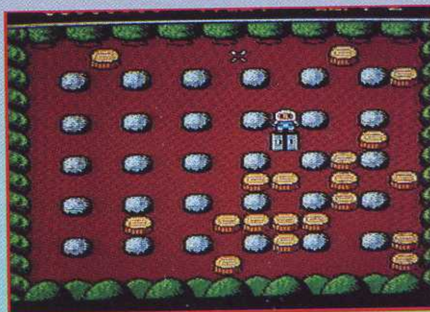
NES

CARTOUCHE : FRANÇAISE
EDITEUR : HUDSON
GRAPHISME : 12
SON : 13
MANIABILITÉ : 16
ANIMATION : 15

81% à plusieurs
71% seul
32% sans console



Sous ce nom, emprunté au jeu micro, se cache le célébrissime et excellentissime Bomber Man de la Nec. Pourquoi excellentissime? Une fois encore, voilà une question très intéressante dont la réponse ne peut que vous passionner. L'atout majeur de Bom... oh, sorry! de Dyna Blaster, c'est qu'il permet à trois joueurs maximum de profiter du soft. Pour cela, il faut, bien entendu, posséder le Four Players Nes, sinon vous ne pourrez vous contenter que du mode deux joueurs. Mais qu'est-ce que Dyna Blaster, précisément, car tout le monde n'est pas obligé de connaître le jeu. Que ceux qui ne le connaissent pas me fassent 1000 lignes de "je connais Dyna Blaster"! Tout d'abord, le mode un joueur. Vous dirigez, dans une succession de labyrinthes (chaque labyrinthe étant un niveau), votre personnage, petit bonhomme poseur de bombes, portant un énorme casque intégral. C'est, en quelque sorte, Senna (salut Trazom!) mais en plus aimable. Dans ces labyrinthes, tenant tantôt sur un seul écran, tantôt sur plusieurs (l'écran scrollant alors parfaitement), vous devrez être à même de trouver la sortie en un temps minimum. Pour compliquer les choses, chaque niveau est peuplé d'une masse de créatures diverses, et particulièrement perverses. Pour trouver la sortie, vous devez faire exploser, à grand renfort de bombes, les blocs de briques qui parsèment l'aire de jeu. On ne peut heureusement pas tout faire exploser, certains blocs demeurant indestructibles et limitant ainsi l'action des flammes de votre bombe. Au beau milieu de tout ça, vous pourrez aussi trouver certaines icônes qui renforceront votre pouvoir: flammes plus longues, détonateur, bombes supplémentaires... de quoi égayer un peu le jeu. Tout au long de ces niveaux, les décors ne varieront que peu et ne seront jamais extraordinaires. Le principal intérêt du jeu vient du fait que l'on peut y jouer à plusieurs. Ici, plus question de monstres ni de portes à découvrir, mais il faut faire exploser vos adversaires! A trois, sur un tableau unique bourré d'icônes de flammes ou de bombes, vous devrez anéantir l'adversaire. There can be only one! Rien qu'à trois, les parties sont géniales. Tous les coups les plus fourbes sont permis. Complots, fausses alliances, bombes qui font une réaction en chaîne, flammes gigantesques grillant l'adversaire qui se trouve à l'opposé de vous sur l'écran... 100% vicieux, 100% drôle. Dommage pourtant que l'on ne puisse pas y jouer à quatre, la version Nec permettant quant à elle de faire participer cinq bomber champs (attention, à ce propos, Bomber Man 93 devrait pointer le bout de son nez au début de l'année! En somme, Dyna Blaster, même s'il ne vous en met pas plein la vue par ses graphismes et ses sons, est un jeu sympa seul et délirant à trois!



T.S.R.

ATOMIC RUNNER

Une nouvelle fois, la Terre est soumise aux attaques des extra-terrestres. Une nouvelle fois encore, vous êtes la seule chance de l'univers pour que cette charmante planète retrouve la beauté et la quiétude qui étaient les siennes. Imaginé par Data East, conçu par Data East et réalisé en arcade par Data East, c'est également Donnée Est (c'est vraiment ridicule comme nom en Français) qui est à l'origine de cette adaptation sur Megadrive. Autant vous dire de suite que cela risque de promettre. Vous êtes Chelnov, un guerrier solitaire à l'âme vengeresse qui en a plus que marre de voir ces droïdes machiavéliques envahir son univers vital. C'est donc l'âme pleine de vigueur que vous entreprenez ce terrible voyage qui vous conduira vers les abîmes de l'enfer. Le truc génial d'Atomic Runner, c'est que Chelnov court toujours. Que l'écran soit plein d'ennemis, vide, ou autre, il faudra sans cesse sauter au-dessus des trous béants, sauter pour éviter les tirs, sauter encore pour exécuter de superbes sauts périlleux et ainsi, mettre encore davantage à mal la horde sauvage qui se dresse devant vous. Le fait que le héros ne puisse s'arrêter qu'en de rares occasions donne à Atomic Runner, non seulement énormément d'originalité par rapport aux autres titres de sa trempe, mais aussi imprime au jeu un rythme diaboliquement effréné que tous les amateurs d'action trouveront novateur et intéressant. Pour obtenir des options, de nouvelles aarmes et des bonus, vous devrez carrément anéantir le plus d'ennemis possible. Certains dévoilant des machins, du genre truc-bidule complètement splendide qui éclate tout, d'un seul coup, à l'écran. Chaque niveau est conclu par un monstre de fin, toujours répugnant, de façon générale relativement difficile à éclater (sauf le premier qui est une véritable formalité). A part l'originalité du déroulement d'Atomic Runner, la réalisation de ce titre est également super classos. Bien que les niveaux soient très différents, les graphismes sont toujours d'une qualité superbe (chose qui a plutôt tendance à se perdre sur la Megadrive). Peut-être un ton en-dessous en ce qui concerne la qualité sonore de l'ensemble, et la maniabilité qui nécessite une certaine expérience, une chose est sûre et certaine, lorsque l'on joue à Atomic Runner on s'éclate d'enfer. Un titre comme on aimerait en voir plus souvent, comme dirait...

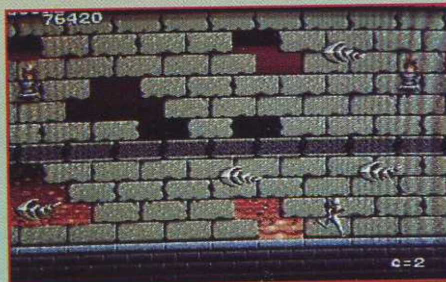
J'm DESTROY

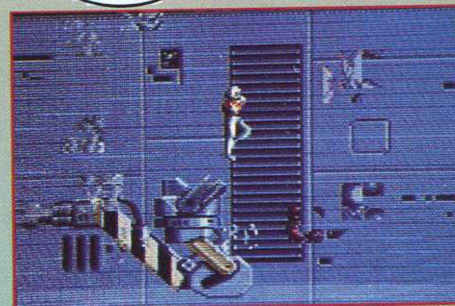
MEGA DRIVE

CARTOUCHE : AMERICAINE
EDITEUR : DATA EAST
GRAPHISME : 17
SON : 16
MANIABILITÉ : 16
ANIMATION : 18

90%







ULTIMA

GAME BOY

CARTOUCHE : AMERICAINE
EDITEUR: FCI
GRAPHISME : 12
SON : 14
MANIABILITÉ : 16
ANIMATION : 12

88%



Qui ne connaît pas la série des Ultima sur micro? On est dans Joystick, donc je ne parle pas en terrain inconnu puisqu'on en est à Ultima VII sur PC sans parler du sublime Ultima Underworld. Sur consoles, le monde de Lord British n'avait jamais été adapté. C'est maintenant chose faite. Alléluia !Pour ceux qui ne connaissent pas le monde d'Ultima, ce jeu sera une parfaite entrée en matière car il n'est pas des plus difficiles. Il s'agit de faire progresser votre personnage dans un monde peuplé de trucs bizarres dont le principal rôle est de vous induire en erreur, ce qui n'est pas très difficile au début. Vous vous retrouvez en effet complètement paumé au milieu d'un territoire immense à découvrir. Mais au fur et à mesure que vous progressez, vous prenez de l'assurance et surtout de l'expérience qui fait monter votre personnage au rang de super warrior de la mort ! En parlant de perso justement, le programme vous donne le choix entre quatre héros : Dupre le gros warrior qui ne se sépare jamais de son épée, Lolo le barde qui tire à l'arc plus vite que l'ombre de sa flèche, Shaminoi le ranger et enfin la superbe Maria (qui adore cuisiner et préfère sans hésiter la marque Calor aux autres) qui ne possède qu'une dague, faut pas déconner, c'est une nana, mage de surcroit ! Plusieurs écrans sont sélectionnables avec la fiche de personnage et l'écran principal de jeu se déroule en vue de dessus avec un léger effet de 3D isométrique. Campagnes, villages et les célèbres cavernes, dialogues, magie, items, ennemis : tout est là pour vous éclater de longues heures dans un jeu que l'on peut mettre dans la cour des grands, la saga des Final Fantasy Legend par exemple.

OLIVIER

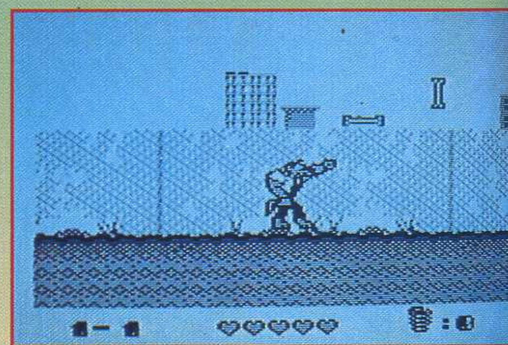


TOXIC CRUSADERS

Les Toxic Crusaders sont des personnages hyper connus aux Etats–Unis malgré les protestations unanimes de tous les parents horrifiés de voir leurs enfants imiter ces créatures immondes dans les rues ou pire, à la maison ! Tout ce qui a moins de 15 ans et qui regarde la télé doit décemment connaître ces personnages complètement déglingués que sont les Toxic Crusaders. Toxic, Head–Banger et les autres membres de la troupe sont des mutants, des espèces de poubelles à pattes qui puent les déchets radioactifs à 100 m à la ronde. Même s'ils ont la tête pleine de bubons purullants, cela ne les empêche pas d'être toujours de bonne humeur. Ils trouvent toujours une bonne occase pour aller boire un coup au troquet du coin qui, après leur passage, doit impérativement appeler un service de décontamination ! En attendant des versions Super Nintendo et Megadrive, la version Game Boy propose un beat–them–up mettant en scène nos fossoyeurs de bennes à ordures. Tromaville, petite bourgade pittoresque, vient d'être assaillie par une bande de zombies travaillant pour le Dr Killemoff. Ce dernier a décidé de polluer la ville au radium, c'est son passe–temps favori! Vous voilà donc parti en croisade contre la horde de créatures immondes qui ont envahi la ville. Vous pouvez choisir un personnage parmi cinq Toxics, chacun ayant des capacités différentes et des armes ad-hoc. Le jeu se déroule en scrolling horizontal et en vue de profil et il se déroule dans une longue succession de paysages apocalyptiques voyant apparaître un monstre toutes les demi-secondes. Il faut tirer, avancer, sauter, éviter, tirer, avancer, sauter, éviter, etc.... En fait, ce jeu n'apporte rien de bien transcendant au genre du beat–them–up à progression et à tir. Et comme les graphismes, bien que donnant une bonne ambiance morbide, ne sont vraiment pas au top, on se retrouve avec un jeu qui promettait mais qui, au final, déçoit.

OLIVIER





GAME BOY

CARTOUCHE : EUROPEENE
EDITEUR: BANDAI
GRAPHISME : 14
SON : 13
MANIABILITÉ : 15
ANIMATION : 14

73%

SIDE POCKET

Rares sont les simulations de billard sur console. A part Break-in sur PC Engine, j'ai beau trifouiller dans ma mémoire, je n'en trouve pas. Alors, lorsque l'on en a un, surtout réalisé par Data East, on y regarde à deux fois et on apprécie ce qui se déroule sont nos yeux.
ous êtes un véritable professionnel du billard et votre job à vous, c'est de gagner des thunes en parcourant les villes des Etats-Unis, à la recherche d'un tournoi. Los Angeles, Las Vegas, New York, Atlantic City, vous aurez tout l'embarras du choix pour faire preuve de dextérité et de finesse. Ces deux qualités sont celles qu'il faut posséder pour bien maîtriser ce sport encore mal connu en rance mais qui gagne à l'être.



Dès le départ vous aurez le choix, en fonction du nombre de joueurs, de participer à plusieurs types de partie. Si vous êtes tout seul, vous ne pourrez que prendre part à une simple partie de Side Pocket. Le but est rudimentaire, il suffit de mettre les boules dans les trous à l'aide de votre queue, dans l'ordre croissant des boules. Si vous y parvenez, un bonus vous retrouvera à la fin de la partie, vous permettant de vous qualifier pour les tournois suivants. Si tel n'était pas le cas, vous êtes bon pour tout recommencer depuis le départ.
Pendant la partie certains trous pourront s'allumer, si vous arrivez à mettre une boule dans ce trou, vous avez le jack pot et un bonus spécial qui vous permet soit de récupérer des coups supplémentaires pour parvenir à conclure soit des points en plus, ce qui est toujours très appréciable. Pour déterminer la trajectoire de la boule blanche, la boule pilote, des petits pointillés permettront de mieux apprécier les rebonds. Super utiles lorsque vous êtes un peu coincé, ces pointillés vous donneront l'occasion de faire des bandes étonnantes qui épateront votre voisinage.
A deux vous pourrez, en plus de la traditionnelle partie de Side Pocket, également participer à un tournoi de 9-ball, qui diffère légèrement par ses règles. Une option vous permettra également de jouer à un jeu assez étrange, appelé Trick Game.



Dans ce jeu, vous devrez mettre la boule dans le trou désigné sans toucher au verre posé sur le tapis.
Side Pocket est une simulation très simple, les programmeurs ne se sont pas étalés dans les détails. Mais tout y est parfaitement agréable et plaisant. Le système de positionnement de la boule est efficace et d'une utilisation particulièrement pratique. Les graphismes sont eux aussi à l'image de l'ensemble de la production : clairs, nets et sans bavures. Avec quelques images digitalisées pour animer l'ensemble, Side Pocket est un jeu qui m'a séduit. D'une part parce qu'il est unique en son genre sur Megadrive et d'autre part parce que sa réalisation est d'une sobriété sans équivoque.

J'm DESTROY



MEGADRIVE
CARTOUCHE : AMERICAINE
EDITEUR: DATA EAST
GRAPHISME : 16
SON : 18
MANIABILITÉ : 19
ANIMATION : 16
85%

DOUBLE DRAGON III

GAME BOY
CARTOUCHE : AMERICAINE
EDITEUR : ACCLAIM
GRAPHISME : 13
SON : 12
MANIABILITÉ : 08
ANIMATION : 15
56%



Les deux Dragons sont à nouveau de retour (!) et ils ne sont toujours pas contents du tout ! C'est qu'ils en ont ras le bol d'être la cible des programmeurs. Ils se payent les vols, les massacres, les enlèvements, les tortures et doivent revenir sans cesse sur tous les formats de console. Sur Game Boy, comme l'indique le titre, cela fait la troisième fois qu'ils apparaissent et ce n'est peut-être pas là leur meilleure prestation. Quand je dis deux héros, c'est qu'il est possible de jouer à deux à Double Dragon 3. En mode un joueur, c'est Billy que vous contrôlez. Cette fois, une nouvelle quête est soumise à Billy par un vieux sage se nommant Hiruko. Il s'agit de retrouver trois pierres précieuses ultra-importantes et entièrement magiques. Une seule indication au départ: les talismans se trouvent sur Terre, c'est déjà un plus ! En fait, il va s'agir de barouder dans cinq pays (USA, Chine, Japon, Italie et Egypte) pour trouver des indices et, si possible, les pierres. Ne croyez pas qu'il s'agisse d'un jeu d'aventure, non ! L'action est linéaire comme dans les épisodes précédents. Vous guidez Billy à travers des niveaux différents, peuplés d'ennemis qui ont le bon goût de n'attaquer qu'à plusieurs ! Il est possible de ramasser des armes, de sauter, de combiner ce saut avec les coups de pieds et de poings, et enfin, de réaliser deux attaques spéciales. Bref, on retrouve ce que l'on connaissait déjà mais avec une légère différence: c'est beaucoup moins bien ! Double Dragon était joli mais bien trop facile; la suite avait comblé les lacunes en donnant un jeu sympa mais Double Dragon 3 nous fait oublier cela par une jouabilité exécrable et des graphismes louches. Les sprites, comme les décors, sont plus grands et mieux dessinés, mais le tout est tellement sombre et brouillon que l'on nage un peu. La jouabilité s'en ressent à tel point que l'on s'en prend plein la tronche pour pas un rond ! Les collisions sont mal gérées, bref, une horreur. Cette adaptation est à éviter et les éditeurs devraient davantage penser à chiader leur jeu plutôt qu'à compter sur un titre porteur et attractif comme celui de Double Dragon (sous-titre: The arcade Game, en plus !)

OLIVIER



WORLD HEROES

Il fut un temps, reculé il est vrai, où la loi du plus fort était la seule loi en vigueur. Il fut un temps encore où la domination de l'un par l'autre était la seule et unique coutume qui régissait bien des peuples. Cette fois-ci encore, vous devrez montrer aux autres que vous êtes le héros, que vous êtes leur idole, que vous êtes l'homme de la situation et que rien, rien au monde ne pourra vous terrasser. Pourtant, venus des quatre coins du monde, sept hommes vont s'efforcer de vous mettre à mal en vous provoquant dans des duels mortels où seuls vos muscles, votre force de frappe, vos terribles réflexes et votre potentiel de coups magiques constitueront la clef de la réussite. Tiens donc, comme c'est étrange, on a vraiment l'impression d'avoir en face de nous un schéma plus que classique. Et pour cause, World Heroes est le pendant sur Neo-Geo de Street Fighter II. Entièrement basé sur l'ultra célébrissime titre de Capcom, World Heroes est également très largement inspiré par Fatal Fury que l'on connaît également sur Neo-Geo. Ici pourtant quelques ingrédients viennent se greffer au tout pour donner à ce titre un air nouveau et novateur. Après avoir sélectionné votre combattant en fonction de sa technique et de celle qui convient le mieux à votre jeu, les échauffourées commencent. Evidemment sur Neo-Geo, un choc physique immédiat inonde vos neurones à la seule vision des niveaux. Les tableaux sont d'une beauté pimpante et éclatante, les scrollings qui animent et égayent les décors de fond sont splendides et pour une grande majorité d'entre eux se déplacent point par point en différentiels, ce qui est, techniquement parlant très, très fort. A l'écran les combattants sont représentés par des gros sprites -énormes- qui remplissent bien un tiers de l'écran. Du fait de cette grande taille, l'animation n'est pas extraordinaire, moins bonne que celle de Street Fighter II en tout cas. Une fois plongé dans le feu des combats, on n'y pense cependant plus trop, toute l'attention étant captée par l'action et par la richesse des graphismes. Côté sonore et musical comme d'habitude avec cette console, on approche la perfection. Les animations sonores éclatent de partout et la stéréo fait que bien souvent on a envie de se retourner pour voir s'il n'y a personne derrière Peut-être un poil moins rapide que Fatal Fury, World Heroes reste sur la console SNK un jeu de combat comme on les aime.

J'm DESTROY





NEO-GEO
CARTOUCHE : FRANÇAISE
EDITEUR : SNK
GRAPHISME : 18
SON : 18
MANIABILITÉ : 16
ANIMATION : 16
88%

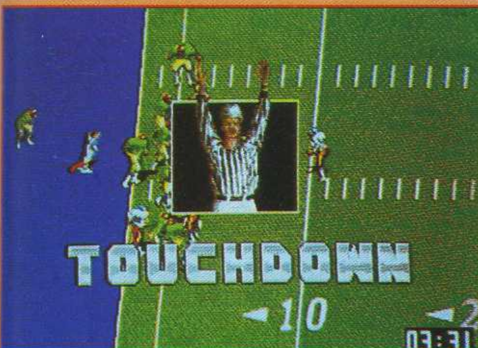
SUPER HIGH IMPACT

Contrairement à ce que le titre peut laisser croire, le football américain n'a pas un impact gigantesque en France. Malgré l'incroyable succès de ce sport aux Etats-Unis et au Japon (comme le baseball), il n'a jamais encore su s'exporter. Enfin, grâce aux consoles et en l'occurrence grâce la Megadrive, les amoureux de ce sport super violent vont pouvoir s'en donner à coeur joie.

Déjà fort bien pourvue en simulation de football américain, la Megadrive est tout de même très heureuse d'accueillir en son sein cette nouvelle production qui vient en concurrence directe avec les John Madden (une nouvelle version est d'aileurs en préparation chez Electronic Arts avec encore plus d'options) ou les Joe Montana. Bref, la lutte sera chaude car la réalisation de ces simulations est d'une façon générale particulièrement soignée et réaliste.



Super High Impact ne transgresse pas la tradition désormais bien établie. Une fois de plus, nous sommes en face d'un bon jeu qui ravira les amateurs du genre. Contrairement à John Madden, l'action de cette simulation se déroule suivant un scrolling horizontal de bonne facture ma foi, mais qui n'a pas le même impact que le scrolling ligne à ligne du jeu d'Electronic Arts.



Bien sûr, et cela tout comme dans les autres productions, on retrouve dans Super High Impact tous les ingrédients et tous les paramètres que l'on est en droit d'attendre dans une simulation de ce sport. En attaque, le joueur à le choix entre une vingtaine de tactiques différentes de passes et de courses, ce qui laisse une grande liberté pour marquer le Touchdown fatidique qui marquera gravement le moral de vos adversaires. Des éléments inspiré par le hockey sur glace viennent également se greffer sur Super High Impact qui à cet égard mérite bien son titre. En effet, vous pourrez parfaitement continuer une action en laissant complètement tomber la balle et en cartonnant votre adversaire à grands coups de lattes dans la gueule, ce qui est toujours marrant. Un applaudimètre pourra également mesurer l'impact de vos actions sur le public ; c'est complètement inutile pour le jeu en lui-même, mais ça égaye l'ensemble et donne un plus.

Au niveau technique, Super High Impact n'est pas trop mal non plus. Les graphismes sont assez fins bien que les joueurs soient un peu petits à mon goût. Doté d'une bonne bande sonore et d'une maniabilité efficace, cette simulation vient se placer dans une bonne moyenne de jeux sur cette console.

J'm DESTROY

MEGADRIVE
CARTOUCHE : AMERICAINE
EDITEUR : ACCLAIM
GRAPHISME : 15
SON : 15
MANIABILITÉ : 17
ANIMATION : 16
81 %

VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

BART VS THE JUGGERNAUTS

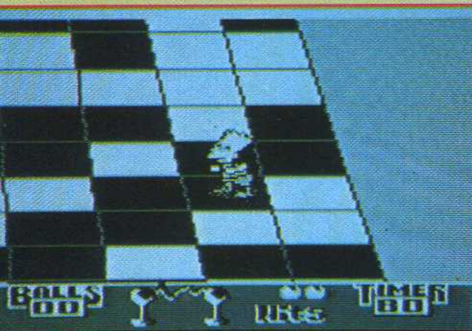
GAME BOY

CARTOUCHE AMERICAINE
EDITEUR: ACCLAIM
GRAPHISME : 14
SON : 17
MANIABILITÉ : 15
ANIMATION : 17

74%

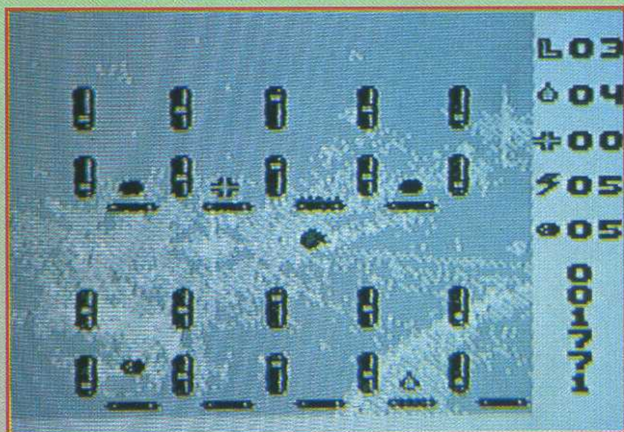
C'est la fête au village, ou plutôt dans la ville de Springfield, ville que vous connaissez tous car vous ne ratez jamais un seul épisode des Simpsons à la télé. Springfield est la ville natale de Bart, le rejeton maudit de la famille Simpson. Même si vous n'avez pas la télé, vous lisez Joystick, donc vous savez que les jeux micros ou consoles ont adapté de nombreuses aventures dont le héros était Bart Simpson.
Ce mois-ci, Bart revient sur Game Boy après une première aventure mouvementée dans un camp de vacances et sur Master System (cf dans ce même numéro). Cette fois, plus question de se lancer dans une longue aventure avec un but final et des stages à terminer.
Les développeurs nous l'ont joué éclectique puisqu'il s'agit de venir à bout de 14 épreuves complètement différentes et faisant toutes partie d'un jeu télévisé appelé "Juggernauts". Ce jeu, s'installant pour trois semaines à Springfield, Bart se devait d'y participer. Il va ainsi faire du skate- board, combattre les champions Juggernauts, déminer, traverser le Krusty-land, ou encore, sauter à cloche-pied sur un damier électrifié (warning, haute tension!) Les animations et les petites scènes qui entrecoupent l'action sont tordantes et génialement réalisées.
Les graphismes sont à l'image du style de jeu: complètement fous et débridés! La bande son: idem. Même si ce jeu ne m'a pas franchement enthousiasmé, il a le mérite d'innover en proposant une foule d'actions différentes; on en a pour son argent. La durée de vie est donc bonne et l'intérêt suffisant pour s'accrocher au jeu. Oui mais voilà, il manque un petit quelque chose pour faire de ce jeu un super jeu.





OLIVIER

POP UP



Joystick étant un magazine assez axé sur les jeux micros (GRRRHHH!), vous n'aurez pas de mal à reconnaître Pop Up comme un jeu qui s'appelait Bumpy il y a bien longtemps sur Atari ST et Amiga; et comme la mode est aux consoles (bien que certaines personnes que je ne nommerai pas en aient décidé autrement!) Bumpy se voit adapté sur Game Boy sous le nom bien plus rigolo de Pop Up. Il est vrai que ce jeu qui n'a pas vraiment fait date dans les anales des jeux micros se prête complètement à une adaptation Game Boy. Il s'agit, en effet, d'un jeu d'adresse mêlant action et réflexion. Il est constitué de tableaux (une centaine, de quoi passer l'hiver occupé!) qu'il faut terminer pour passer au suivant. Chaque tableau propose une disposition de petites raquettes et de cloisons en vue de profil. Vous tentez de contrôler une boule qui rebondit sans cesse sur place si vous ne faites rien. Si vous appuyez sur le curseur gauche, la raquette sur laquelle rebondit la boule se penche sur la gauche et vous voyez la sphère partir du même côté. Vous pouvez faire rebondir la boule plus ou moins haut et la faire aller un peu où vous le désirez. Le but est d'ouvrir un passage qui vous mènera au niveau suivant. Pour cela, il faut aller chercher un item bien précis. Quand vous arrivez à cet item, la porte s'ouvre le plus souvent à l'opposé! Il faut refaire le chemin inverse! Pop Up propose des milliers de pièges toujours plus vicieux et il faut souvent réfléchir avant de se lancer dans l'action car les bonus sont comptés: ainsi, les gouttes d'eau peuvent éteindre les raquettes en feu et d'autres items permettent de briser des cloisons.
Ce jeu ne constitue pas un chef-d'oeuvre mais reste un superbe jeu de dextérité sur Game Boy, doté d'une réalisation correcte sans plus. Je recommande à tout acheteur potentiel de vérifier que ce jeu lui plaira vraiment car on peut aussi, comme j'en connais, le détester!



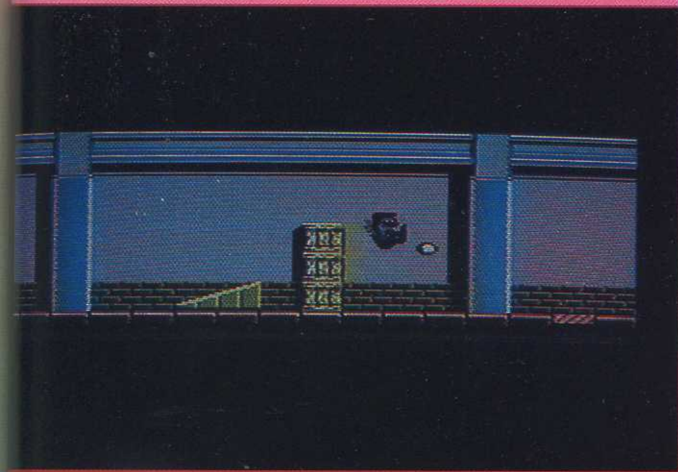
GAME BOY

CARTOUCHE EUROPEENNE
EDITEUR : INFOGRAMES
GRAPHISME : 13
SON : 17
MANIABILITÉ : 18
ANIMATION : 16

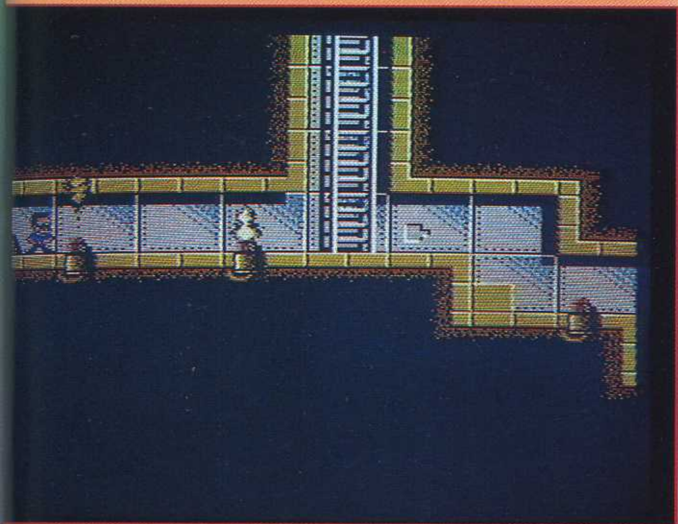
81 %

OLIVIER

HUDSON HAWK



Eddie Hawkins, ce nom vous dit sans doute quelque chose, non ? Oui, oui, c'est cela ! Il s'agit du héros de Hudson Hawk, héros qui était incarné au cinéma par Bruce Willis. Le brave Eddie est un cambrioleur, ou du moins était, car il a décidé de prendre sa retraite. Mais les Mayflower, un couple de méchants futés, ne l'entendent pas de cette oreille. Ils savent qu'Eddie est encore le meilleur cambrioleur du monde et ils ont absolument besoin de lui pour retrouver des inventions de Léonard De Vinci, afin de construire une machine qui fabriquera de l'or ! Une telle machine serait bien sûr dangereuse pour toute l'économie mondiale. Eddie, malgré l'étroitesse de son cerveau, parvient à comprendre ça. C'est un miracle, je vous l'accorde. Mais seulement, les Mayflower ne lui laissent pas le choix, puisqu'ils détiennent en otage le meilleur ami d'Eddie. Devant cet odieux chantage, Eddie n'hésita pas un seul instant. Il décide de se servir de ses talents pour délivrer son ami, et déjouer le complot du couple maléfique. Hudson Hawk n'est certainement pas ce que l'on peut qualifier de merveille. Les graphismes sont très décevants, surtout pour du Ocean, et le jeu ne propose pas suffisamment d'originalité pour réussir à se rendre intéressant. En dehors de ça, la maniabilité n'est pas, elle non plus, un chef d'œuvre, et l'on peine beaucoup pour pas grand-chose avec Eddie. En somme, un jeu plutôt quelconque, qui fait bien pâle figure devant les Tiny Toon !



NES
CARTOUCHE : FRANÇAISE
EDITEUR: OCEAN
GRAPHISME : 11
SON : 11
MANIABILITÉ : 10
ANIMATION : 15
65%

T.S.R.

GREENDOG



MEGADRIVE
CARTOUCHE : AMERICAINE
EDITEUR: SEGA
GRAPHISME : 18
SON : 17
MANIABILITÉ : 18
ANIMATION : 18
90%

Greendog, c'est le parfait pacifiste. De sa vie il n'a jamais rien fait de vraiment enrichissant. A part bronzer les oreilles en éventail au bord de la plage, courir les filles de temps en temps -et encore, c'est fatigant- et surfer sur les vagues californiennes, notre pote ne connaît rien à la vie. Pourtant, un jour, qui ressemblait à tous les autres jours de la création, un événement imprévu arriva et bouleversa complètement la vie de notre bon ami. Arraché par une vague un peu plus puissance que les autres, Greendog se retrouva allongé sur le sable chaud, un pendentif au cou qu'il était impossible d'enlever. Sa petite amie qui traînait par là, à la vue de ce pendentif, lui assura qu'il s'agissait d'un plan secret pour trouver un trésor caché. N'en croyant pas ses yeux, il décida de se remuer un peu les fesses et de retrouver ce trésor. Le pauvre, il ne savait pas encore ce qui l'attendait : c'était le début d'une grande aventure qui l'emmena dans des régions encore inexplorées où des animaux plus qu'étranges n'ont comme rêve que de bouffer un jeune type comme lui. Greendog est un jeu de plates-formes comme la Megadrive sait si bien en faire. Complètement original dans ses graphismes-il n'y a qu'à voir la gueule du héros pour comprendre- il vous transportera dans des lieux divers qui vous envahiront de plaisir. Si le sprite de Greendog est un peu particulier, un soin tout particulier lui aussi a été mis en oeuvre par les programmeurs pour l'animer.





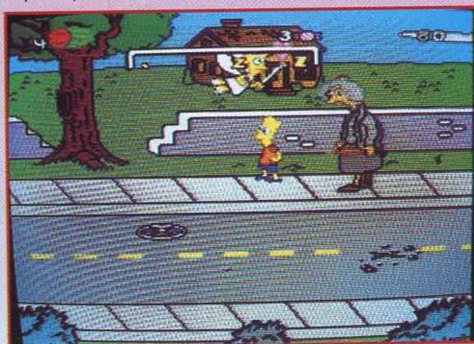
Qu'il marche, qu'il saute ou qu'il court, notre surfeur est toujours à son avantage et là n'est pas la seule bonne surprise de cette réalisation de Sega. En effet, outre des graphismes soignés, des scrollings différentiels sur deux plans d'une qualité remarquable, le jeu en lui-même est également passionnant. Une fois que l'on commence à maîtriser les déplacements de Greendog, on se lance au cœur de l'action. En évitant les plates-formes qui sombrent dans un marécage rempli de piranhas, en sautant de liane en liane, tel Tarzan à la recherche de Jane, on prend vraiment son pied. De temps en temps, sur votre route vers la gloire, vous rencontrerez des totems. Ces derniers sont de véritables mines d'or pour vous, car il vous assureront non seulement des points supplémentaires mais pourront aussi augmenter votre jauge de vie, qui a une fâcheuse tendance à diminuer à chacune de vos erreurs. Pour se défendre des attaques des animaux que vous pourrez rencontrer, notre ami est armé d'un boomerang qui se lance plus ou moins loin en fonction de la pression exécutée sur le bouton du joypad (encore une bonne idée).
Graphiquement excellent, Greendog est un jeu qui fleure bon la bonne humeur et qui attirera tous ceux d'entre vous qui en ont marre des boum-schtar-dans-la-gueule.

J'm DESTROY

THE SIMPSONS BART'S NIGHTMARE

Assis devant le bureau de sa chambre, Bart est en train de faire ses devoirs. Quelle tâche ennuyeuse que celle-ci ! Rien n'est plus galère pour lui que de réviser le théorème de Pythagore et de relire les sempiternels romans de Balzac (vous en savez quelque chose). Alors qu'il était un plein exercice de math, Bart commençait à s'endormir sur sa feuille, son stylo à la main. C'était pour lui le début d'une grande aventure. Dans son rêve, il se mit à courir dans les rues de Springfield à la recherche des pages de son cahier perdues. Une fois la première page trouvée, une porte sur un monde complètement psychédélique s'ouvrit. Pour Bart cette porte était le synonyme du début de la fin. C'est tout au long des neuf niveaux que comporte Bart's Nightmare que vous devrez vous dépatouiller pour échapper aux griffes des terribles dangers qui vous menacent. Les différents niveaux de cette production sont incroyablement variés et fusent de couleurs débordantes de partout. Du jeu d'arcade au jeu de plates-formes, Bart's Nightmare est incroyablement fourni et pète véritablement la forme. Pourtant, tout n'est pas parfait, loin s'en faut. Et dans l'action, on peut se sentir un peu frustré. En effet, même si Bart se dirige à la perfection on n'entre pas vraiment dans l'action du jeu. Entre sauter et tirer sur les ennemis qui tracent vers vous, éviter les baisers de grand-mères, vous n'aurez pas grand chose d'autre à faire. Et pourtant, Bart's Nightmare est assez beau. Les couleurs sont magnifiques et les différents tableaux reprenant le thème de King Kong de Godzilla et de Batman -le tout remixé à la mode Simpson- très originaux. Du côté sonore, on reste aussi un peu sur sa faim. Si les bruitages digitalisés sont d'une excellente qualité, la musique, elle, laisse par contre très franchement à désirer et ce n'est également pas encore sur elle qu'il faille compter pour rentrer complètement dans le jeu. Assez terne dans son contenu, malgré une réalisation très sympathique. Il manque un ingrédient assez indéfinissable pour que Bart Nightmare puisse entrer dans la cour des grands.







J'm DESTROY

SUPER FAMICOM
CARTOUCHE : JAPONAISE
EDITEUR: ACCLAIM
GRAPHISME : 16
SON : 15
MANIABILITÉ : 16
ANIMATION : 16
79%



ULTIMA *games*

C'EST DEJA NOEL !

ARIS:	5 Bd Voltaire 75011 Paris Tél. (1) 43 38 96 31	MULHOUSE:	13, rue de Hugwald 68000 Mulhouse Tél. 89.66.37.67
ARIS (échange):	21 rue de Turin 75008 Paris Tél. (1) 43 94 97 14	PERPIGNAN:	56, rue Dugommier 66000 Perpignan Tél. 68.34.90.52
ILLE:	72-74 rue de Paris 59800 Lille Tél. 20 42 09 09		
ARSEILLE:	26 rue de la Palud 13001 Marseille Tél. 91 33 24 25	NOUVEAU:	
ORDEAUX:	3, cours Alsace Lorraine 33000 Bordeaux Tél. 56 44 47 70	TOURS:	97, av de Grammont 37000 Tours Tél. 47 64 51 51
AMBRAI:	8 rue du petit séminaire 59400 Cambrai Tél. 27 74 89 23	BASTIA:	3, rue St François 20200 Bastia Tél. 95 31 68 70
EDAN:	3 rue Gambetta 08200 Sedan Tél. 24 27 45 36	LE MANS:	Ctre commercial rue des 4 roues 72000 Le Mans Tél. 43 87 02 87
AU:	17, rue du 14 Juillet 64000 Pau Tél. 59.06.38.06	SUISSE:	av de la gare 6, 10022 Chavannes SUISSE Tél. 41 21 63 60 850



LYNX II
+ la cartouche Batman
+ le cable Comlynx
+ 6 piles
+ la pochette

console seule NC

990F





bientôt sur la Lynx
BASEBALL HEROES - CABLA - DIRTY LARRY RENEGADE - DRACULA - GEO DUEL - HYPERDROME - LEMMINGS - NFL FOOTBALL - PINBALL JAM - PIT FIGHTER - RAIDEN - SPACE WAR - STRIDER - VINDICATORS - VOLLEYBALL - DEAMON'S GATE - NINJA GAIDEN 3 - ROLLING THUNDER - WORLD CLASS SOCCER - EYE OF THE BEHOLDER - SUPER ASTEROIDS - DINO OLYMPICS - BLOD & GUTS - ROAD RIOT 4WD - 720...

CONSOLE LYNX II
790F

CARTOUCHES LYNX: DES PROMOS CHAQUE SEMAINE APPELEZ-NOUS

APB
BILL AND TED'S
BLUE LIGHTNING
CHESS CHALLENGE
CHEKERED FLAG
CRYSTAL MINES II
GATES OF ZENDOCON
HARD DRIVIN
KLAX
NINJA GAIDEN
PAPER BOY
ROAD BLASTERS
ROBOTRON 2084
SCRAPYARD DOG
SLIME WORLD
SUPER SKWEEK
TURBO SUB
VICKING CHILD
XENOPHOBE
ZARLOR MERCENARY
AWESOME GOLF
BLOCK OUT
BATAMAN RETURN
CALIFORNIA GAMES
CHIP'S CHALLENGE
ELECTROCOP
GAUNTLET
ISHIDO
MS PAC MAN
PAC LAND
RAMPAGE
ROBO SQUASH
RYGAR
SHANGAI
STUN RUNNER
TOURNAMENT CYBERBALL
TOKI
WARBIRDS
XYBOTS
...



VOUS L'ATTENDEZ TOUS ET NOUS L'AVONS ALORS VENEZ DECOUVRIR LE FALCON

réservez-le aujourd'hui

deja dispo sur falcon: baby logiciel de retouche d'images

1040 STE
2490F

1040 STE
+ Pack Simulation
(un super joystick type poste de pilotage, Vroom, Silent Service II, simulateur de vol)
2990F

MEGA STE
3990F

MONITEUR MULTISYNCHRO POUR FALCON POUR MEGA STE
2990F

NOVEMBRE 1992 JOYSTICK

BON DE COMMANDE CONSOLES et JEUX
à renvoyer uniquement à notre agence de Paris
ULTIMA GAMES : 5 Bd Voltaire - 75011 Paris
Tél. (1) 43 38 96 31 Fax. (1) 43 38 11 86
demander la VPC pour la disponibilité des produits

Nom Prénom :
Adresse complète :
Tél. : (obligatoire)
CB n° :
Date d'expiration :
Signature :
En cas de paiement par chèque veuillez joindre celui-ci à votre commande et le libeller à l'ordre d'ULTIMA.

Produit	Prix	Produit	Prix
....		....	
....		....	
....		Montant	
....		Total	

Port matériel 100F - Port logiciel 25F

TV Production

ROBOCOP III

SUPER NES
CARTOUCHE : FRANÇAISE
EDITEUR: OCEAN
GRAPHISME : 14
SON : 14
MANIABILITÉ : 15
ANIMATION : 13
70%

Alors que le film n'est même pas encore sorti dans les salles obscures, voilà déjà Ocean qui apporte sa petite contribution à l'élargissement de la logithèque des jeux sur Super Nes.
Après une sombre histoire dans laquelle vous auriez aimé ne rien avoir à faire, vous voilà implanté dans la peau du terrible Robocop dont le seul et unique but est de courir à la poursuite des méchants et de traquer les dealers de drogue, nombreux dans les rues de Detroit à cette époque de l'année. Devant les machines et autres adversaires que vous devrez rencontrer et, naturellement, pulvériser, on comprend rapidement que l'action de Robocop III se déroule dans un avenir assez proche, où les droïds machiavéliques ont pris le pas sur l'homme. Ainsi, la plupart des grands axes et des postes de gardes sont tenus par des robots abrutis mais effectuant terriblement bien leur job. Du coup, la difficulté de ce Beat'Em Up des familles est particulièrement élevée. C'est simple, à la fin des niveaux, on n'a pas le temps de se reposer les doigts trois secondes, que déjà, des dizaines et des dizaines de bastos vous tombent dessus, alors que vous n'aviez rien demandé. Sur le chemin de la réussite, enfin vous l'espérez, vous rencontrerez tout de même des options qui vous permettront de gagner des points, d'augmenter votre jauge de vie ou encore de parfaire votre équipement. Ainsi, votre petit laser ridicule du départ pourra se transformer en un laser tirant dans trois directions ou en un méga-blast qui éliminera radicalement n'importe quel gredin en un coup, un seul.
Si le graphisme de Robocop III n'est pas extraordinaire, les décors ne sont pas non plus franchement variés et les couleurs un peu ternes. Il en va de même pour le jeu qui laisse largement à désirer. Tout d'abord, il est difficile, très difficile (je suis resté bloqué au troisième niveau sans pouvoir trouver une sortie, me faisant ratiboiser la gueule en deux secondes un quart) ce qui est profondément galère. Ensuite, Robocop à l'écran a une fâcheuse tendance à disparaître lorsqu'il n'est plus tout seul. C'est chiant et profondément démotivant à la longue. Pas franchement mauvais car les amateurs d'action y trouveront leur compte, Robocop III reste cependant une production en demi-teinte alors qu'il aurait pu être un excellent titre. **J'm DESTROY**





MARIO PAINT



SUPER FAMICOM
CARTOUCHE : JAPONAISE
EDITEUR: NINTENDO
GRAPHISME : 16
SON : 11
MANIABILITÉ : 16
ANIMATION : 11
POUR LES PETITS 88%
POUR LES GRANDS 60%

Il a vraiment fallu me convaincre pour tester ce jeu très bizarre dans les colonnes de Joystick. A mon humble avis, notre amis Destroy ne voulait pas non plus s'y coller tout comme le reste de la rédaction. En fait, tout le monde se fout éperdument de cette cartouche depuis que l'on sait, en plus, que la souris que l'on trouve à l'intérieur du package contenant la cartouche et la doc n'est même pas la souris officielle Nintendo qui servira bientôt pour les jeux utilisant une souris. Mais moi, en vieux renard que je suis, je teste, j'analyse, je décortique les produits que l'on reçoit à la rédaction. Rien ne peut m'échapper et c'est avec méticulosité que je me suis lancé dans Mario Paint. Il est vrai que cela m'a pris deux minutes et trente-deux secondes pour comprendre le maniement (malgré le japonais) et à peu près le même temps pour en faire le tour. Et c'est là qu'intervient normalement le piège classique du rejet! Il ne faut en aucun cas comparer cet utilitaire de dessin sur Super Famicom à un utilitaire sur micro, le public visé n'étant pas le même. On peut dessiner, faire des blocs, remplir les formes avec des motifs variés, piller la banque de sprites pour en coller partout, choisir la taille du pinceau, réaliser des figures géométriques classiques et modifiables, etc... On peut pratiquement tout faire dans ce jeu à partir du moment où il s'agit de dessiner. Le problème de ce genre de produit, c'est qu'il s'agit toujours, sur console, d'une parodie de vrai DAO (Dessin Assisté par Ordinateur) et je destinerai Mario Paint aux plus jeunes des possesseurs de Super Famicom. Mario Paint est une bonne approche des graphismes sur consoles et sur ordinateurs mais sans véritable intérêt ludique et surtout, sans réelle ambition. Personnellement, je n'accroche pas trop.

OLIVIER



PREDATOR II

MEGADRIVE

EDITEUR : ACCLAIM
GRAPHISME : 15
SON : 14
MANIABILITÉ : 15
ANIMATION : 15

76%

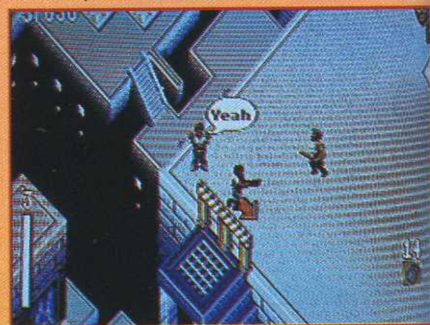




Quelle boucherie dans les rue de Los Angeles depuis que le Predator est arrivé. Des morts par centaines se retrouvent la peau arrachée en haut des réverbères, des cadavres martyrisés gisent sur les trottoirs de la ville décadente. Cette abomination est l'oeuvre d'une créature du diable qu'il faut immédiatement que vous éliminiez. Ah ouais, laissez moi d'abord vous présenter le héros. Incarné par Dany Glover à l'écran (le pote à Mel Gibson dans l'arme fatale), vous êtes un flic proche de la retraite. Pourtant, vous n'avez pas froid aux yeux et vous ne connaissez la peur que de loin. Bien qu'à certaines occasions, le poids des années puisse vous faire fléchir, sur ce coup là, vous devrez assurer au maximum car rien ne sera facile, la bête étant un adversaire redoutable. Demandez donc à Arnold ce qu'il en pense, il ne pourra que confirmer ces dires. Ça y est, cette fois-ci, vous êtes bien décidé à en terminer avec cette saloperie de bestiole qui a déjà trop de morts sur la conscience. En arpentant les rues de la ville, muni de votre petit pistolet de flic à deux francs, vous arrivez dans les quartiers les plus malfamés. Vous êtes seul, tout seul pour vous en sortir, personne ne pourra vous aider, même lorsque pris dans un guet-apens, vous serez au bord de la mort. Eh oui, à l'époque où se déroule Predator II, Los Angeles est une véritable ville à cauchemars et les punks décadents ne cherchant qu'un peu plus de drogue à fourguer sont nombreux. Au cours des premiers niveaux de Predator II, vous devrez donc éliminer radicalement toute cette faune malfaisante et venir à bout des embuscades qui pourront être tendues. Sur votre route vers l'enfer, vous trouverez également des prisonniers à libérer. Pour terminer un niveau, il faudra alors tous les libérer, ce qui sera loin d'être une opération facile, surtout devant la tonne de projectiles qui vous tombera dessus. Chaque niveau de Predator II est entrecoupé par des images digitalisées du film pour mettre un peu d'ambiance et, surtout, rappeler que Predator II est bien une adaptation du succès du film.

Le jeu en lui-même se déroule suivant un scrolling multi-directionnel et les ennemis débarquent à l'écran à la manière d'un Rambo ou d'un Commando classique. Graphiquement, avec cette réalisation on est loin de ce qui se fait de mieux mais les décors ainsi que les sprites restent tout à fait corrects. Moyen au niveau de la musique, Predator II est un jeu que les amateurs de bastons aimeront, bien que le niveau de difficulté de l'ensemble soit encore un peu faible.

J'm DESTROY



GEORGE FOREMAN'S KO BOXING

"Stop the Press" comme dirait l'autre! Arrêtez tout, syntax error! Ce jeu est une super daube des familles pour les vrais collectionneurs de cartouches ratées sur Game Boy et utilise une vue bien connue des possesseurs de NES et de Game Boy en ce qui concerne les simulateurs de boxe, mais d'une manière plus que discutable. C'est le super champion poids lourd, Georges Forman, qui sponsorise ce jeu de bout en bout. Ce mec a une tronche de tueur au regard hyper intelligent, à michemin entre le veau et l'âne! Ce gros balourd a quand même un passé de boxeur assez conséquent derrière lui puisqu'il a réussi une carrière de 37 victoires dont 34 KOs de 1968 à 1974. Mais le plus drôle, c'est que ce vieillard de 43 ans (en boxe, c'est vieux) s'est remis à boxer depuis quatre ans pour gagner 26 victoires pour 27 combats, le top de la destruction! Vous êtes donc ce Foreman et devez défendre votre titre dans des combats en vue 3D des bustes des deux boxeurs. La vue se fait derrière vous, comme si un cameraman vous suivait en filmant votre dos musclé. Les critiques sont nombreuses, aussi je ne vous en distille que quelques-unes comme ça, au feeling! La vue choisie est restrictive dans le sens où votre boxeur ne peut que se déporter légèrement à droite ou à gauche, ne peut pas se baisser et ne peut qu'envoyer deux coups différents (uppercut et crochet droit ou gauche, ça fait 4 en fait!) Pas question de se balader sur le ring dans la direction que l'on veut. Deuxième point noir, la maniabilité complètement louche puisque l'on se prend douze caramels dans la figure avant de pouvoir en asséner un seul. Même avec de l'habitude, le jeu est trop difficile car mal géré. Et le pompom du pompom: on ne peut même pas jouer à deux avec le link. Ce jeu est donc une escroquerie et Acclaim ferait mieux de revoir sa stratégie en ce qui concerne les produits Game Boy en ce moment (et tous ses produits du moment d'ailleurs).

OLIVIER

GAME BOY

CARTOUCHE AMERICAINE
EDITEUR: ACCLAIM
GRAPHISME : 12
SON : 11
MANIABILITÉ : 10
ANIMATION : 11

51%





NHLPA HOCKEY

Les simulations de Hockey sur glace ne sont pas inconnues sur Megadrive, puisqu'Electronic Arts nous a déjà gratifiés d'un excellent NHL Hockey. NHL, NHLPA tiens, bizarre serait-ce les mêmes titres ? Pas tout à fait, en vérité mais presque. Une chose est certaine: le déroulement de cette nouvelle simulation est identique à la première. Vous choisissez votre équipe, votre championnat, vous déteminez le nombre de joueurs (tout seul ou à deux) et boum, vous partez comme en 40, les patins au pieds les pro-



tections aux gencives pour un match sur la glace à vous faire exploser de joie. Si NHL et NHLPA se ressemblent comme deux gouttes d'eau lorsque le jeu est lancé, par contre, NHLPA possède de nombreuses options que n'avait pas son prédécesseur. L'action de ce hockey là se déroule donc entièrement dans le sens vertical. Un scrolling multi-directionnel anime cependant parfaitement le jeu. Du fait de l'inertie des patins sur la glace, la maniabilité n'est pas d'emblée évidente. Il faut s'habituer à anticiper les virages, pour prendre le palet avant les autres. A propos de palet, sa gestion est quasiment parfaite. C'est un plaisir de le voir virevoleter dans les airs lorsque l'on réalise un tir de loin, c'est une joie de tous les instants que de le voir s'échanger de canne en canne entre les joueurs d'une même équipe. Lorsqu'une action vous plaît, vous pouvez la passer au ralenti comme dans un véritable magnétoscope. Certes, cette option de jeu n'est pas une nouveauté puisque nous l'avions déjà rencontrée au cours de la première mouture de ce jeu, mais elle reste toujours aussi efficace. Chaque équipe possède des caractéristiques propres se rapprochant de la réalité. Ainsi, certaines équipes seront bien supérieures à d'autres. Si vous êtes un bon, il est bien évident que votre challenge consistera à devenir champion avec l'une des équipes les plus faibles de la ligue. Si vous faites trop de fautes ou si votre comportement est un peu trop violent, l'arbitre ne se gênera pas pour vous mettre en taule pendant quelques minutes. En tout, trois joueurs pourront être ainsi emprisonnés, ce qui n'est pas extraordinaire pour la réussite de votre équipe. Graphiquement, NHLPA Hockey ressemble comme deux gouttes d'eau à NHL, donc la réalisation sur plan est bonne mais n'est pas complètement délire. Moyen également au niveau des animations sonores, c'est surtout au niveau de la qualité de la simulation, qu'Electronic Arts a fait très fort. Peu de différence par rapport à NHL, ce second volet devrait plaire aux néophytes et à tous ceux qui n'ont pas NHL. Bonne journée.

J'mDESTROY

MEGA DRIVE

CARTOUCHE : FRANÇAISE
EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
GRAPHISME : 15
SON : 16
MANIABILITÉ : 17
ANIMATION : 17

88 %



THUNDER STORM

MEGA CD
EDITEUR: WOLF TEAM
GRAPHISME : 14
SON : 19
MANIABILITÉ : 17
ANIMATION : 18
86%



Quelle pagaille sur terre. Des hélicoptères de combat surarmés ont décidé d'envahir entièrement la planète. En tant que capitaine d'un escadron de choc, vous avez été désigné par les instances supérieures pour venir à bout de ces salopards qui narguent et tirent sur tout ce qui peuvent. Si, pour l'instant, la plupart des jeux sur Mega CD ont été plutôt décevants, Thunder Storm tranche littéralement avec tout ce que l'on a pu voir jusqu'à présent et ce, sur n'importe quelle machine; c'est peut-être pour cela que Thunder Storm soulève autant de commentaires. Lorsque O. Prezôôô dit : "c'est nul t'as vu, il suffit de diriger l'hélicoptère une fois de temps en temps et de tirer au moment propice pour qu'il se taille en fumée". Je rétorque "Oui, mais encore faut-il connaître ce bon moment, et devant la tonne de graphismes extraordinaires qui te tombent sur la gueule, on a largement le temps de planer". Sur ce, il y a encore des personnes comme Greg par exemple qui répondront: "Des graphismes extraordinaires? Pfff, il n'y a que seize couleurs à l'écran". Ce à quoi je m'efforcerai de rétorquer: "C'est vrai, les couleurs ne sont pas nombreuses, mais tu as vu la débauche d'animation et de réalisme". Il faut dire, en toute honnêteté, que chaque argument avancé ici est intéressant et colle parfaitement à Thunder Storm. Toutefois, jamais, ô grand Dieu jamais, nous n'avions encore vu pareil jeu sur console. C'est simple, tout se déroule à peu près comme dans un film dont vous seriez le héros. Pour éliminer les adversaires qui débarquent d'un peu partout à travers l'écran, les réflexes et la justesse du tir sont deux éléments primordiaux qui garantiront votre réussite. Ici, pas besoin de plan d'approche ou de stratégie guerrière, l'action est le maître mot.

Si la réalisation est identique à chaque niveau, par contre, les animations que l'on peut rencontrer au fur et à mesure de la progression de l'hélicoptère, sont prodigieuses. Chaque explosion est un délire visuel gigantesque qui vous enflammera. Au cours du jeu, alors que vous survolerez l'océan, un sous-marin émergera dans une gerbe d'eau sans précédent. Si, dans Thunder Storm, de nombreux d'éléments sont graphiques, la musique et les bruitages ne sont pas en reste et demeurent également l'une des clés de ce jeu. Peut-être effectivement un peu déroutant dans les premières minutes du jeu, Thunder Storm, par son concept nouveau, peut conquérir encore d'autres adeptes et ouvre la voie à bien des réalisations à venir sur ce support.

J'm DESTROY



VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

WONDER DOG

Venu de l'espace, Wonder Dog est un jeu aux pouvoirs un peu spéciaux. Non seulement meilleur ami de l'homme, ce chien là vous émerveillera tout au long de la dizaine de niveaux de Wonder Dog. Tout commence très fort, par un dessin animé, qui, s'il n'est pas haut en couleur, a quand même le mérite d'exister et d'être le meilleur qu'il m'ait été permis de voir sur une console. Les animations sont super fluides et malgré une histoire incompréhensible -les dialogues audibles étant en Japonais- on reste bouche bée devant ce petit chef-d'oeuvre. Une fois l'émotion passée, on arrive davantage au coeur du sujet et l'on se retrouve plongé dans une atmosphère enfantine mais très agréable à voir. Pour mieux situer Wonder Dog, disons qu'il s'inscrit dans une très bonne moyenne entre Sonic et Mario. Ce jeu de plates-formes est accompagné, du début à la fin, par une musique qui, si pour certains peut être ennuyeuse et répétitive (on aime où on n'aime pas), s'avère d'une qualité, musicalement parlant, excellente.

Le jeu en lui-même pète la forme et le dynamisme et est truffé de passages secrets et de bonus à collecter (un peu à la manière de Sonic). Les adversaires que vous rencontrerez sur votre chemin, sans être trop agressifs, permettront tout de même d'assurer au joueur, joypad en main, un bonheur constant. Au fur à mesure que le chien progresse, on a envie de le voir aller encore plus loin et de découvrir sans cesse les nouveaux tableaux. Graphiquement, Wonder Dog est assez fin. Les décors sont variés et les scrollings multi-directionnels sur plusieurs plans d'une qualité proche de la perfection. Malgré toutes ces bonnes choses, on est, une fois de plus, un peu déçu par cette production. En effet, à part le dessin animé d'introduction et les musiques, ce jeu aurait très bien pu n'exister que sur cartouche. On aurait aimé quelques zooms, quelques rotations, bref des trucs agréables qui auraient montré à la face du monde les réelles capacités du Mega CD. Ce n'est, encore une fois, pas tout à fait le cas.

J'm DESTROY



MEGA CD
EDITEUR: VICTOR MUSICAL
GRAPHISME : 18
SON : 18
MANIABILITÉ : 16
ANIMATION : 18
86%



VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

CK MEGA DRIVE
ALT
SNEY 1290F

DONALD, Quackshot +
MICKEY, Castle of illusion.

Megadrive japonaise livrée avec 1 manette, 1 câble péritel, 1 alimentation et 2 jeux.
Garantie 1 an pièces et main d'oeuvre.

LES NEWS DISPONIBLES, LES PREVIEWS, LA LISTE DES JEUX DU CLUB D'ECHANGE.
Retrouvez vos rubriques préférées, consultez les jeux d'occasions, la promo du mois. Gagnez bientôt une Super Famicom et des dizaines de cartouches !!!
DES MILLIERS DE PIN'S SHOOT AGAIN A GAGNER.

36-15 SHOOT AGAIN

☆NEWS☆

minator	399f	Aquatic Games	449f
n 3	449f	Aleste CD	499f
dator 2	**399f**	WonderDog CD	499f
er High		Prince Of	
act	449f	Persia CD	499f
e Pocket	429f	Burai CD	499f
m USA	490f	After	
mic Runner	449f	Burner 3 CD	499f
ash TV	449f	Gods	449f
mings	449f	Death Duel	449f
er H.Q	429f	Double Dragon III	449f
ng	429f	Gemfire	449f
Management	429f	**Batman Return**	
a Gaiden	449f	**Of Joker**	**449f**
gle Boogie		Outlanders	449f
ling	449f	R. Clemens MVP	429f
eendog	429f	W.Trophy Soccer	429f
sashi	429f	Captain America	449f
Gladiators	449f	Uncharted Waters	449f
L'93	449f	Cyber Cop	449f

GENESIS INSTRUCTION MANUAL
PREDATOR 2

PREDATOR 2 : 399 F

val	449f	Super Monaco GP II	449f
Mania	449f	Olympic Gold	490f
Warriors	399f	Out Run	399f
S Lakers	490f	Thunder Pro	
	429f	Wrestling	275f
Rock	490f	Quack Shot	299f
	449f	Rent A Hero	399f
Strike	349f	David Robinson	
Dragon II	319f	Supreme court	449f
s Fury	490f	Runark	269f
ckey	449f	Where In Time Is Carmen San	
tal Master	449f	Diego	399f
MD	349f	Tazmania	449f
erceptor	449f	The Simpson's Bart VS The	
a	449f	Space Mutant	399f
r Fox	349f	Side Pocket	429f
Force II	349f	Slime World	269f
cer	429f	Sonic The Hedgehog	449f
Axe II	399f	Splatterhouse II	429f
Slam	399f	Steel Empire	349f
ckey	449f	Street Of Rage	449f
ntana II	449f	Tazmania	449f
Madden 92	449f	Terminator	449f
Soldier	429f	Thunder Force III	449f
ameleon	449f	Thunder Force IV	449f
Guy	399f	Toki	449f
l Boy	399f	Twinkle Tale	429f
Panel	399f	Valis	399f
Mouse	299f	Wonder Boy V	449f

SPLATTERHOUSE 2

EGA CD : 1990F

D japonais livré avec 1 alimentation. Garantie 1 an Pièces et main d'oeuvre.

SUPER FAMICOM 1990F

SUPER FAMICOM

Avec 1 jeu au choix !

Elu, jeu de la décenie par TOUS les magasines de micros.
Street Fighter II...649 Frs

GENIAL !!!

Découvrez enfin TOUTES les nouveautés américaines ou japonaises sur votre console
SUPER NINTENDO
en utilisant

Street Fighter 2

L'ADAPTATEUR UNIVERSEL AD-29.

Il permet aussi l'adaptation des jeux SUPER NINTENDO sur Super Famicom ou Super NES U.S. D'une **valeur de 199 frs** vendu seul, **SHOOT AGAIN VOUS L'OFFRE POUR TOUT ACHAT DE 2 JEUX NEUFS SUPER FAMICOM.**
Adaptateur AD-29 *(pour l'achat d'un jeu)*...99 frs

Actraiser	390f	GPX Cyber		Rocketeer	545f
Addams family **US**	590f	Formula	545f	**RPM Racing**	**445f**
Aera 88	545f	F-Zero	545f	Rushing Beat	590f
Aguri Suzuki F1		Gradius III	545f	Super Smach TV	590f
Super Driving	590f	Hattrick Hero	590f	Soul Blader	590f
Arcana **US**	590f	Hook	590f	Street Fighter 2	649f
Arthur Quest	590f	Joe And Mac **US**	590f	Spindizzy World	549f
Astral Bout	545f	Ken V	590f	Strike Gunner	545f
Axelay	595f	King Of The		Super Adventure	
Battle Blaze	590f	Monster	590f	Island	590f
Battle GP	545f	Krusty's super Fun		Super Dunk Shot	590f
Battle Tank **US**	590f	House **US**	590f	Super Mario	
Blazeon	545f	Magic Sword	590f	Kart US	**590f**
Super Bowling	590f	Metal Jack	545f	Super Pang	590f
World Championship		Musya	590f	Super Professional	
Boxing	345f	Super Off Road	590f	Baseball II	590f
Castlevania III **US**	545f	Parodius	590f	Sylvalion	545f
Contra III **US**	590f	Phallanx	590f	Thunder spirit	545f
Dimension force	545f	PGA Tour Golf	590f	Teenage Mutant	
Dina Wars	590f	Pilot Wings **US**	590f	Ninja Turtle IV	590f
Dirty Challenger	549f	**Pit Fighter**	**445f**	Top Racer	545f
Exhaust Heat	590f	Prince Of Persia	590f	Ultimate Football	590f
F1 GP	590f	Pro Football	545f	Super Valis	590f
Final Fight **US**	590f	Pro Soccer	545f	Wrestlemania	590f
Goemon Fight	545f	Ranma 1/2	590f	**Xardion**	**445f**
Golden Fighter	590f	Robocop III	549f	Zelda III **US**	590f

☆NEWS☆

JAPON :		Super Linear Ball	590f	Out Of This World	590f
Super Royal Blood	590f	Super Volley Ball	590f	Shadow Run	590f
Super F1 Circus	590f			Spiderman	
Lord Monarch	590f	*USA :*		VS X.Men	590f
Ogre Battle	590f	Am. Gladiators	590f	Terminator II	NC
Major Tittle	590f	Cool World	NC	Wings II	NC
		Hunt Of The		Final Mystery	NC
		Red October	590f	Kaw. Caribbean	NC
		James Bond Jr.	590f	Home Alone II	NC
		Super Advantage	590f	NBA All Star	590f
		Best Of The Best	590f	Radio Flyer	NC
		Race Drivin	590f	Sim Earth	549f
		S. Double Dragon	590f	Q-Bert	549f
		Amazing Tennis	590f	Super Slam Dunk	590f
		L'arme Fatal	NC	Tom And Jerry	590f

☆ TOP 10 ☆☆ USA
NINTENDO

Retrouvez enfin **chez vous**, sur votre **NINTENDO**, les 10 meilleurs jeux américains tous compatibles par l'intermédiaire du GAME KEY..............245 f

Robocop II	475f	Returns Of Joker	475f	Castelvania III	395f
Untouchables	395f	Mad Max	395f	Total Recal	395f
Addams Family	475f	Mega Man IV	475f	Teenage Mutant Ninja	
Batman, The		Hudson Hawk	475f	Turtle III	475f

MSTRAD CPC

Connectez une console sur votre moniteur Amstrad :
Adaptateur 128 pour **Amstrad 6128** 249f
Adaptateur 128+ pour **Amstrad 6128+** 249f
Kit "Enceintes + adaptateur Amstrad" 499f

EINTES ACTIVES" pour adaptateur Amstrad 128 ou 128+.......299F

NEC CORE GRAFX

Carte :		**Super CD Rom :**	
Dodge Dan Danpei	399f	Project F	449f
Power Sport	499f	Loom	449f
Camera Boy	399f	Panza Kick Boxing	449f
Labyrinth Island Spe.	399f	Human Sport Fest	449f
		God Panic	449f
CD Rom :		Valis	449f
Zero Wing	449f	Ramna 1/2 III	449f

Shoot Again

145 rue de flandre, 75019 PARIS. M° Crimée, ouvert du lundi au samedi de 10H30 à 19H00.
TELEPHONE
SPECIAL SEGA
(16-1)40.34.36.26
SPECIAL SUPER FAMICOM
(16-1)40.38.02.38

N DE COMMANDE A DECOUPER PUIS A RETOURNER A "SHOOT AGAIN" 145 RUE DE FLANDRE 75019 PARIS

uillez rajouter 30 Frs de port pour toute commande de console.
m.. **Prénom**....................................
resse..
....
le.. **Code postal**...............................
léphone.. **Date**...
oins à ma commande : ❑un chéque (Envoi prioritaire), ❑un C.C.P., ❑un mandat lettre,
préfère payer au facteur et rajoute 35 Frs de Contre RemBoursemenT à ma commande.

Je désire commander le matériel suivant :

Qté	Désignation	Prix
....	.... *Pensez à commander*	....
....	.... *par téléphone*	....
	Participation au frais de port et d'emballage	35 F
	CRBT (+35 frs)	
	MONTANT TOTAL :	....

un(e) : Megadrive japonaise ❑, Megadrive francaise avec❑, sans❑ adaptateur de jeux japonais, Game gear ❑, Nec ❑, Game boy ❑, Super famicom ❑, Super Nintendo avec❑, sans❑ adaptateur de jeux, Neo geo ❑, Autre ❑

KNIGHT QUEST

GAME BOY
CARTOUCHE : AMERICAINE
EDITEUR : TAITO
GRAPHISME : 13
SON : 15
MANIABILITÉ : 17
ANIMATION : 14
77%



C'est déjà tout jeune que vous a pris l'envie de devenir un chevalier. Peut–être à cause des Chevaliers du Zodiaque qui illuminent vos mercredis après–midi ou peut–être pour obtenir enfin le succès que vous attendez depuis toujours auprès des femmes. Toujours est–il que votre rêve est en passe de se réaliser puisque le Roi Mobray, qui règne en maître sur le pays d'Avalot, vous fait appeler par ses gardes. Alors que vous vous répandez en courbettes et en politesses, le roi vous désigne du doigt en prononçant ces mots: "Ecoute vieux !, mon pays est dans une merde pas possible depuis que les troupes de Dark Lord ont envahi les contrées du Nord. Tu dois partir à leur rencontre et les couper en rondelles avec cette épée super aiguisée que je te confie". Et c'est comme ça que naquit la légende d'Excalibur, tralala ! Quand on s'appelle Willy, qu'on a été choisi par le Roi pour défendre le pays et que l'on boit du Banania tous les matins au petit déjeuner, tous les espoirs sont permis ! Vous l'avez sans doute compris, Knight Quest est un bon jeu d'aventure comme on les aime, surtout quand ils tiennent dans une si petite cartouche, sur un si petit écran et pour une si petite console. L'intrigue est excellente et la durée de vie promet puisque je suis resté pas mal de temps sur ce jeu, disons autant que sur Ultima auquel il est assez semblable bien qu'un peu plus beau. Par contre, on n'atteint pas les sommets de la saga Final Fantasy Legend (pas "Adventure" car les combats ne sont pas contrôlés par le joueur). Le système des combats fait davantage penser à un wargame mais comme tout le reste est basé sur du crapahutage dans des milliers de lieux avec des centaines de dialogues et des milliards de trucs sympas à découvrir, on laissera ce jeu dans la catégorie aventure. On se demande pourquoi Taito se met à éditer des jeux d'aventure sur Game Boy mais comme il s'agit d'un jeu potable, on tire notre chapeau à cette firme reine des arcades.

OLIVIER

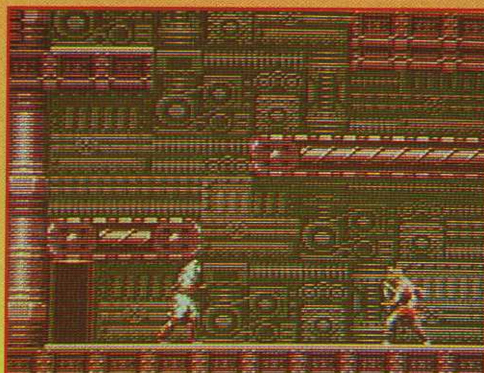


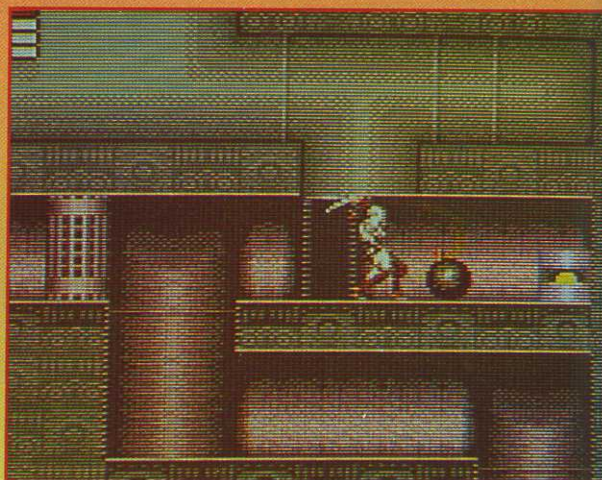
SHINOBI II

Shinobi, fils spirituel des ancêtres des anciennes dynasties shamaniques, doit accomplir une mission. Laquelle ? Il ne sait pas vraiment et nous non plus d'ailleurs. Tout ce qu'on lui a dit, c'est une sombre histoire de vengeance qu'il devait à tout prix accomplir. Il se souvient que, par le passé, des enfants avaient été enlevés sous ses yeux, et qu'il en avait énormément souffert.
Maintenant, il est temps de retrouver le kidnappeur et de lui faire sa fête. A condition, évidemment, que vous puissiez vous faufiler dans les étroits dédales de ces parcours sans fin qui sont autant de labyrinthes que de coupes-gorges. Mais vous connaissez les arts martiaux comme votre poche, et surtout votre envie d'affronter le Big Boss une bonne fois pour toutes vous donne du courage et des ailes. A l'aide de votre épée, vous pourfendrez tous les manants qui vous boucheront la vue. Vous userez de votre magie lors de l'ultime affrontement. Encore faudra-t-il que vous récupériez les quatre cristaux qui se cachent dans quatre endroits différents et que vous devrez obligatoirement posséder si vous voulez défaire le kidnappeur. Sur le chemin, des bonus et des cœurs vous seront bien utiles mais, par contre, si vous tombez sur une bombe, éloignez-vous le plus vite possible. Le côté technique est particulièrement réussi. Les graphismes sont vraiment au-dessus de la moyenne, et votre personnage est doté d'une très grande maniabilité. Les musiques ainsi que l'ambiance sonore en général vous entraînent bien au-delà de toute espérance. Bref, c'est du travail bien fait qui ne demande qu'à être admiré !

TRAZOM

GAME GEAR
CARTOUCHE : FRANÇAISE
EDITEUR : SEGA
GRAPHISME : 17
SON : 15
MANIABILITÉ : 17
ANIMATION : 15
91%





FUNWARE

START GAME

SUPER NES

F-ZERO	490F	SUPER TENNIS	490F
JOE AND MAC	500F	TORTUES NINJA 4	440F
SKY MISSION (WINGS 2)	590F	ZELDA 3	490F
ACTION REPLAY PRO	550F	ADAPTATEUR	150F

MEGADRIVE

CARTOUCHE ACTION REPLAY PRO 545F
PRO 2 + STICK 125F

ALIEN 3	360F		
ALISIA DRAGOON	390F		
AQUATIC GAMES	360F		
BULLS VS LAKERS	430F	LEMMINGS	370F
CENTURION	450F	OLYMPIC GOLD	410F
DAVID ROBINSON	420F	PREDATOR 2	420F
DESERT STRIKE	420F	SHINNING DARKNESS	440F
EUROP. CLUB SOCCER	430F	TAZMANIA	420F
GREENDOG	350F	TERMINATOR	420F

PROMOS MEGADRIVE

688 ATTACK SUB	370F	JOHN MADDEN 92	300F
ABRAMS BATTLE TANK	340F	JORDAN VS BIRD	360F
ALTERED BEAST	220F	KID CAMELEON	320F
BLOCK OUT	260F	MARIO LEMIEUX	350F
BUCK ROGERS	360F	MERCS	300F
CALIFORNIA GAMES	290F	MICKEY MOUSE CASTLE	310F
DAHNA	340F	OUT RUN	325F
DOUBLE DRAGON 2	350F	PGA TOUR GOLF	310F
DRAGON'S FURY	290F	PIT-FIGHTER	310F
EA HOCKEY	300F	QUACK SHOT	310F
F1 GRAND PRIX	345F	ROBOCOD	370F
FANTASIA	290F	SHADOW OF BEAST	395F
GALAXY FORCE 2	320F	SONIC	315F
GOLDEN AXE 2	360F	STREETS OF RAGE	295F
IMMORTAL	370F	SUPER MONACO GP 2	360F
JOE MONTANA	305F	SUPER SHINOBI	270F
JOE MONTANA 2	360F	TOE JAM AND EARL	360F

AMIGA/ATARI

LOTUS 3 230F / 230F

WEEN - VF 240F / 240F

A-TRAIN	350F / -
AGONY	220F / -
AIRBUS A320 - VF	340F / 340F
AQUATIC GAMES	250F / 250F
BAT II	340F / -
CAMPAIGN	320F / 320F
CELTIC LEGENDS	220F / -
CISCO HEAT	220F / -
CIVILIZATION	290F / -
CRAZY CARS 3	240F / 240F
DUNE - VF	280F / 280F
DOMINIUM	260F / 260F
EPIC	275F / 275F
F1 GRAND PRIX	320F / 320F
GAMES 92	240F / 240F
HARLEQUIN	220F / 220F
HOOK	280F / 280F
HUMANS	250F / 250F
ISHAR	240F / 240F
JAQUAR XJ 220	225F / -
LURE OF THE TEMPTRESS	270F / 270F
PERFECT GENERAL	325F / -
PREMIERE	280F / -
PROJECT X	245F / -
RISKY WOODS	250F / 250F
SHADOW OF THE BEAST 3	230F / -
SENSIBLE SOCCER	240F / 240F
STRIKER	240F / 240F
VROOM	230F / 230F
VROOM - DATA DISK	140F / 140F
WING COMMANDER	310F / -
WIZKID	230F / 230F
ZOOL	230F / 230F
COMPIL LC WAIKIKI	300F / 300F
DELUXEPAINT IV	850F / -
MANETTE FAST WIN.TURBO II	70F / 70F
MANETTE SPEEDKING AUTOFI.	130F / 130F
MANETTE QS 155 TYPE AVION	450F / 450F
LECTEUR EXTERNE 3.5	550F / -
EXTENSIONS MEMOIRES	
512 Ko avec horloge	290F / -
512 Ko sans horloge	250F / -
1 Mo AMIGA 500+	590F / -
1 Mo AMIGA 600	600F / -
FORMAT CARTE DE CREDIT - COMPAT. CDTV	
2 Mo AMIGA 600	1100F / -
4 Mo AMIGA 600	1600F / -

PC ET COMPATIBLES

A-TRAIN	350F	GLOBAL CONQUEST	370F	SHERLOCK HOLMES	380F
ACES OF THE PACIFIC	350F	HARPOON 1.2	335F	STORM MASTER	240F
ALONE IN THE DARK	380F	HARPOON BAT. 3 ou 4	145F	ULTIMA VII - VF	370F
ATAC	350F	HARPOON DESIGNER	185F	ULTIMA VII-FORGE VIRTUE	200F
B-17	370F	HEIMDALL	260F	ULTIMA UNDERWORLD	380F
BATTLE ISLE	270F	HOME ALONE	180F	WEEN	290F
BATTLE ISLE - DISK 1	200F	HOOK - VF	320F	WING COMMANDER 2 - VF	345F
CAMPAIGN	350F	INCA	350F	WC2 - SPE. OP. 1 ou 2	240F
CIVILIZATION - VF	350F	INDY 4 - Avent	375F	WC2 - SPEECH ACC. PACK	170F
CRAZY CARS 3	270F	ISHAR	250F	WIZKID	270F
DARKLANDS	370F	KING QUEST VI	370F	**COMPILATIONS**	
DOMINIUM	280F	LAURA BOW 2	390F	NRJ VOL. 4	280F
DUNE - VF	335F	LINKS PRO 386	410F	UNIVERS 1	210F
ELF	270F	LURE OF TEMPTRESS - VF	340F	SWORD AND MAGIC	190F
ELVIRA II	260F	MONKEY ISLAND 2 - VF	380F	**CD ROM**	
EPIC	280F	PERFECT GENERAL	375F	WING COMMANDER DE	
ETERNAM	310F	REX NEBULAR	350F	LUXE EDITION	590F
FALCON 3.0	390F	RISKY WOODS	260F	LOOM	400F
FALCON 3.0 - DISK 1	210F	ROBOCOP 3	270F	SECRET WEAPONS + DISKS	400F
FLIGHT SIMULATOR 4	420F	SECRET WEAPONS	350F	MONKEY ISLAND	400F
FORT APPACHE	250F	P38 ou P80 ou HE 162	215F	SHERLOCK HOLMES CONS.DET.	500F

MANETTES

TOPSTAR SV 227	290F
QUICKSHOT QS 123	170F
KONIX SPEEDKING	230F
TYPE AVION QS 151	450F
FLIGHTSTICK	340F
CARTE 2 PORTS QS 120	185F

CARTES SONORES

THUNDERBOARD
750F
PRO AUDIO SPECTRUM 16
2400 F
SOUNDMASTER+
490F

NOUVEAUTE

GENI VIDEO BOX
Permet de convertir une image au format VGA pour l'afficher sur un écran de télévision.
1500F

Vous voulez d'autres titres ? N'hésitez pas, téléphonez-nous. ☎ (16.1) 45.22.29.23

BON DE COMMANDE à expédier à FUNWARE - B.P. 54.20 - 75811 PARIS CEDEX 17

QTES	TITRES	PRIX
	J11	

FRAIS DE PORT (25 F)
Expédition colissimo

TOTAL A REGLER

NOM ____
ADRESSE ____
CODE POSTAL ____ VILLE ____
TELEPHONE ____ N° CLIENT (facultatif) ____
REGLEMENT : Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-Lettre
je paierai à réception ☐ Contre remboursement (+ 35 F)

je paie par CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
N° ____
Date d'expiration : .../.... Signature obligatoire :

MATERIEL DE JEUX : ☐ SUPER NES ☐ MEGADRIVE ☐ ATARI ☐ 1 MEGA ☐ AMIGA ☐ 1 MEGA ☐ 500 ☐ 500+ ☐ 600 ☐ PC et COMPATIBLES ☐ XT ☐ AT ☐ CGA ☐ EGA ☐ VGA ☐ 3,5 ☐ 1,44 M ☐ 720 K ☐ 5,25 ☐ 1,2 M ☐ 360 K

AYRTON SENNA'S
SUPER MONACO GRAND PRIX II

GAME GEAR
CARTOUCHE : FRANÇAISE
EDITEUR: SEGA
GRAPHISME : 17
SON : 15
MANIABILITÉ : 18
ANIMATION : 18
90%



Avant toute chose, sachez que je me contenterai de faire un article complètement critique, en plein accord avec ma conscience de journaliste consciencieux qui a sa conscience pour lui. Pourquoi je dis cela ? I don't know why, but I have done it ! So, let's go ! Et bienvenue sur les terres de sa Majesté Ayrton Senna. Sur les Grands Prix bien sûr. Avec ce deuxième volet, le Maître nous apprend tout l'art et la manière de bien tenir un volant, et de bien régler sa voiture en fonction du temps, du type de circuit et des autres paramètres qui seraient beaucoup trop longs à énumérer. Sur chaque circuit, que vous pourrez tester en mode practice, vous vous familiariserez avec votre monoplace tout en découvrant les dangers des courbes traitresses. En un clin d'œil, vous vous apercevrez que la sensation de vitesse est vraiment très bien rendue. Avec plusieurs types de transmissions, ainsi que différents paramètres techniques comme les amortisseurs, freins, ailerons et autres, ce ne sera pas facile pour vous de trouver le juste équilibre. Heureusement, Ayrton Senna vous donnera de précieux conseils quant au mode de pilotage qu'il faudra adopter pour chaque circuit. En mode championnat du monde, ce ne sera pas facile de détrôner le Roi, mais les passwords vous permettront certainement de vous donner un petit coup de pouce. En résumé : un superbe jeu, bien dans la lignée de son grand frère, les conseils de Senna en plus, et avec, surtout une impression de vitesse bien mieux rendue. Je le conseille vivement aux fans de Senna, bien sûr, aux fans de Formule 1, bien sûr, aux fans de jeux vidéo, bien sûr, et aussi aux fans de Bruel, of course (de Formule 1 !).

TRAZOM



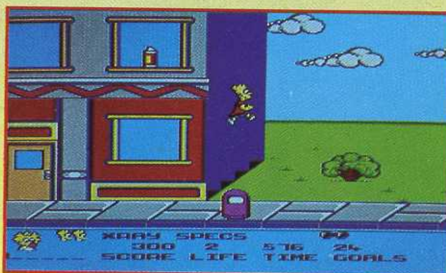
THE SIMPSONS
BART VS MUTANT FROM SPACE

"Eat my short, man !" Bart Simpson déboule enfin sur Master System pour foutre un peu sa merde, on va bien rigoler! Vous qui lisez fidèlement Joystick depuis la nuit des temps, vous avez déjà entendu parler des Simpsons sur micro, notamment lors d'un superbe mégadossier réalisé par notre Seb, le nain de jardin qui teste sur micros (le dernier au monde à avoir testé de l'Amstrad, héroïque !). Eh bien , c'est exactement la même version que l'on retrouve sur Master System, les détails techniques mis à part. Ceci veut dire, bande de veinards, que vous allez aussi pouvoir tricher à mort sur Master System grâce au plan ! Cela dit, je rappelle le scénario délirant aux touristes qui ne font que regarder les images. Une meute d'extra–terrestres junkies vient d'atterir sur Terre, non loin du jardin des Simpson, Springfield, USA. C'est évidemment Bart qui s'en rend compte le premier. Normal, il passe son temps affalé sur le rebord de sa fenêtre à mater ! Les aliens veulent prendre le contrôle de la Terre, ça c'est plutôt normal et habituel ! Par contre, là où l'on dénote une certaine originalité, c'est dans le genre d'armes que les aliens utilisent. Pour les fabriquer, ils ont impérativement besoin d'objets bien précis pour chaque niveau du jeu. Ainsi, dans le premier niveau, ils recherchent tous les objets de couleur mauve. Votre mission (si vous l'acceptez) est donc de contrôler le petit Bart à l'écran afin que celui-ci débarrasse des rues de Springfield tous les objets de couleur mauve en les repeignant avec un spray ou en les cachant. Dans les niveaux suivants, on retrouve le même principe de recherche mais avec des objets différents comme des chapeaux, des ballons ou encore des panneaux. Mais ce jeu ne consiste pas seulement en une recherche pure et simple, il s'agit souvent de mini casse–têtes. Comme, en plus, il faut éviter les aliens qui attaquent, le jeu n'est pas de tout repos. Je le trouve, pour ma part, même un peu injouable car beaucoup trop difficile. Mais cela lui confère une durée de vie bien sympathique. L'aspect technique est une parfaite réussite, une réplique exacte des versions micros sur une 8 bits, fallait le faire!

OLIVIER

MASTER SYSTEM
CARTOUCHE : FRANÇAISE
EDITEUR : FLYING EDGE
GRAPHISME : 16
SON : 14
MANIABILITÉ : 15
ANIMATION : 16
82%





NAVIGATOR

KONIX NAVIGATOR JOYSTICK
ATA/C64/C128/CA/CPC/SP

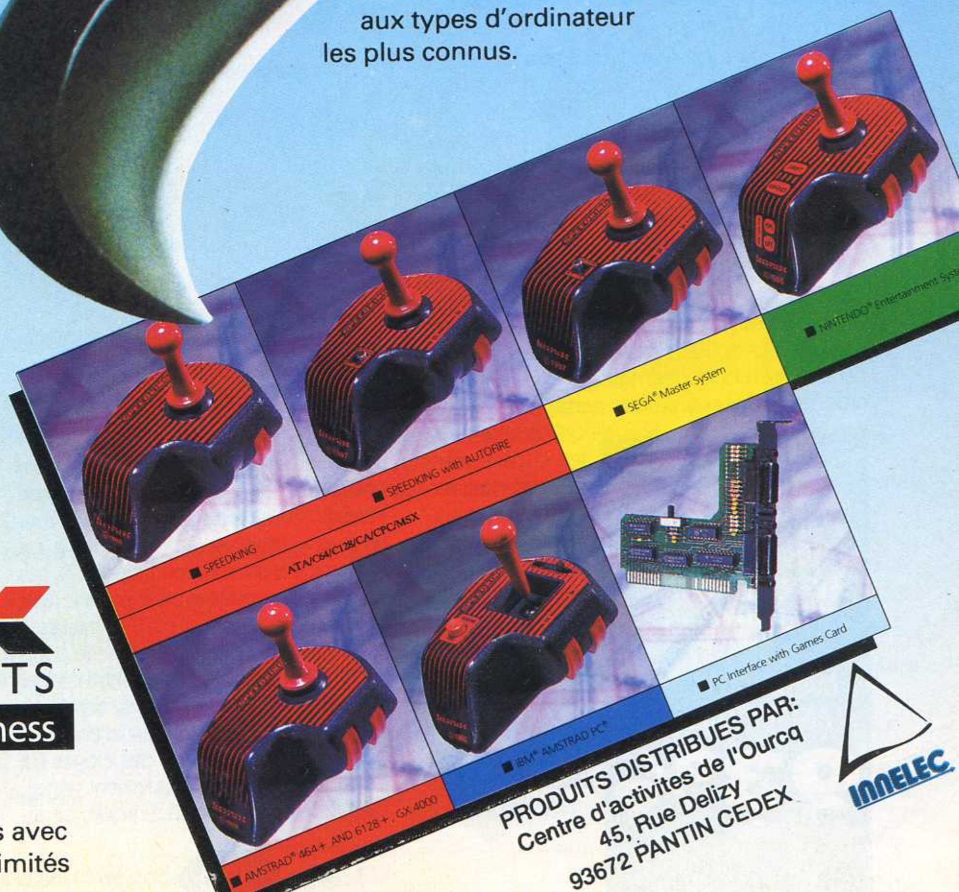
BREAK THE PERFORMANCE BARRIER...

PULVERISEZ LA BARRIERE DES PERFORMANCES...

Ce n'est pas par chance si Konix est devenu un des tous premiers constructeurs de manettes de jeux en Europe... C'est le fruit de beaucoup de travail. La Konix Speedking avec sa prise de main révolutionnaire a envahi le marché US avec l'impact d'un ouragan !

Nous avons appliqué la formule gagnante -une construction solide et un design performant – pour notre dernière manette : la Konix Navigator.

La formule Konix est adaptée à toutes nos manettes : Predator Megablaster et la très populaire Speedking vous offrent la puissance recherchée et s'adaptent aux types d'ordinateur les plus connus.



konix
COMPUTER PRODUCTS
The fastest reaction in the business

PRODUITS DISTRIBUES PAR:
Centre d'activites de l'Ourcq
45, Rue Delizy
93672 PANTIN CEDEX



Alors pulvérisez la barrière des performances avec les manettes de jeux Konix et ne soyez plus limités

STREETS OF RAGE

GAME GEAR
CARTOUCHE : FRANÇAISE
EDITEUR: SEGA
GRAPHISME : 18
SON : 17
MANIABILITÉ : 17
ANIMATION : 18
93%



Encore une fois, nous avons droit à du très bon sur la portable de Sega. Avec Streets of Rage (dont on peut déjà voir le deuxième volet sur la Megadrive) la Game Gear se dote d'un jeu de baston comme on en a rarement vu. Tout y est tellement bien fait qu'on ne peut s'empêcher de faire la comparaison avec la version de la Megadrive. Les sprites bougent aussi bien dans les deux cas, les musiques sont aussi belles (en tenant compte de la différence technique). Bref, pour ce qui est des graphismes et autres affaires techniques, il n'y a pas de problème : c'est du tout bon ! Reste à voir ce qui amène dans ces lieux malsains Axel, le blond musculeux et Blaze, la femme-karatéka. C'est malheureusement souvent le cas lorsque les autorités ne réagissent pas assez violemment face à la corruption, les dealers et autres truands se partagent le gâteau du stupre et du lucre (c'est joliment dit, non ?), et ne laissent derrière eux que mort et haine. Axel et Blaze, deux incorruptibles, ont été désignés par les autorités (enfin, celles qui restent), pour faire le sale boulot, à savoir mettre fin à toutes ces exactions meurtrières. Sur plusieurs niveaux, vous allez devoir affronter des malabars en sachant qu'à chaque fin de tableau, vous aurez affaire à de véritables monstres de muscles, ou d'agilité. Heureusement, grâce à vos magies que vous garderez bien précieusement pour les derniers fous, vous n'aurez peut-être pas trop de mal à vous en sortir. En tout cas, que la force soit avec vous !

TRAZOM



TINY TOON

Préparez-vous, calez-vous dans le fond de vos fauteuils, car c'est un grand moment dans l'histoire de la Nintendo qui s'offre à vous. Les Tiny Toon sont, à mon sens, ce qui est arrivé de mieux à la console 8 bits de chez Nintendo, de puis très longtemps. L'histoire en quelques mots. Incarnant Buster Bunny, vous devrez récupérer Babs Bunny. Si vous ne suivez pas les Tiny Toon (sortis en K7 vidéo depuis peu), ces deux noms vous feront sans aucun doute penser au célèbre lapin de la Warner, j'ai nommé, Bugs Bunny ! Ce n'est pas un hasard bien sûr, car les Tiny Toon sont en fait une nouvelle génération de cartoons. Et des cartoons plus que drôles ! Pour que les choses aient leur part de diversité, vous ne guiderez pas Buster Bunny tout seul, mais à chaque niveau, vous pourrez choisir entre trois compagnons de route différents : Plucky Duck, Furrball et Dizzy Devil. Ces compagnons n'interviendront que de temps en temps, une fois certains bonus bien spécifiques attrapés. Vous ne dirigerez alors plus Buster Bunny, mais son ami toon (hein ? la mitoune ? mais la mitoune à qui ?). Les niveaux que vous traverserez, sans faire preuve d'originalité, c'est là la faiblesse du jeu, vaudront tout de même le coup d'œil. Décors agréables, graphismes fins, bon goût dans les couleurs, scrolling, parfois multidirectionnel, excellent... On ne peut s'arrêter de faire des éloges sur ce jeu tant il est techniquement génial. Passée la perfection technique, on aimerait parfois trouver un peu plus d'originalité. Mais bon, on se retrouve très vite dans l'ambiance, grâce, en autre, à des musiques d'une très rare qualité sur la Nintendo. Je n'ai pas encore eu l'occasion d'en entendre de meilleures sur cette machine. Pour conclure (la conclusion étant réservée à ceux qui n'auraient pas encore pigé que ce jeu est fabuleux), sachez simplement que ce jeu est à posséder obligatoirement. Pour une performance, c'est une performance !

T.S.R.



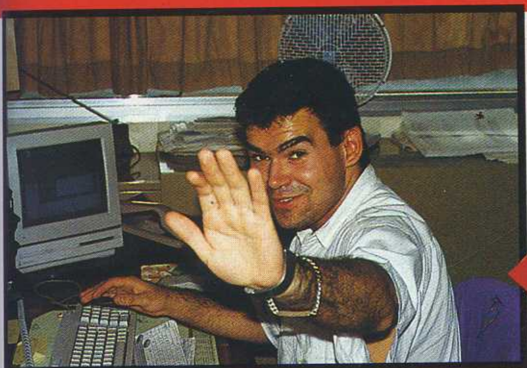
NES
CARTOUCHE : FRANÇAISE
EDITEUR: KONAMI
GRAPHISME : 18
SON : 17
MANIABILITÉ : 19
ANIMATION : 19
93%



ABONNEMENT

Vous avez LE CHOIX!

• VOUS POUVEZ CONTINUER A COURIR SOUS LA PLUIE POUR ACHETER JOYSTICK CHEZ UN KIOSQUIER OU IL Y A LA QUEUE.



• JOYSTICK ARRIVE DIRECTEMENT CHEZ VOUS ALORS QUE VOUS JOUEZ A WING COMMANDER 2 SUR 486-40 EN VOUS BAFFRANT DE FRIANDISES.

Le type en photo, là, à côté, il s'appelle Antonio. Ça fait maintenant un petit bout de temps qu'il bosse chez Joy, où il s'occupe des abonnements et du courrier. Il ya deux choses qu'Antonio déteste par dessus tout: bosser et se faire appeler Tonio. Naturellement, quand on a su ça, tout le monde s'est mis à l'appeler Tonio, vous nous connaissez. Pour ce qui est du boulot, c'est vraiment quelque chose qu'il a en horreur. Quand on l'entend ronchonner, c'est qu'il doit s'occuper d'un nouvel abonné. Quand il grogne, c'est qu'il doit préparer l'envoi de jeux. Quand il hurle à la mort, il faut avoir entendu ça au moins une fois dans sa vie, c'est qu'il doit porter les sacs postaux pleins de jeux jusqu'à l'ascenseur où un facteur vient les prendre.

Pendant les vacances, on a trouvé un moyen d'embêter davantage le pauvre Tonio: on change les jeux offerts avec l'abonnement, ça va lui faire encore plus de boulot, ça va être super rigolo.

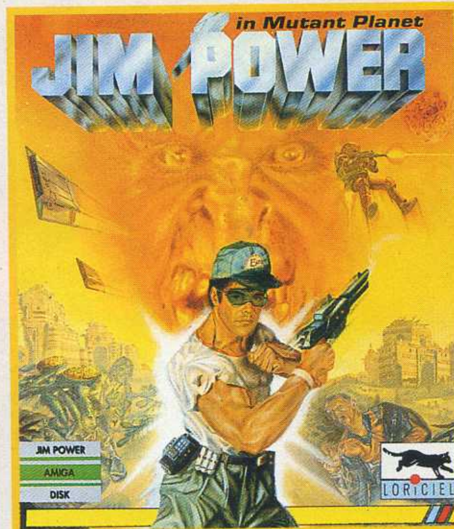
Procédons par ordre.

Vous pouvez opter pour l'abonnement simple, au prix de 220 francs au lieu de 280 (10 x 25 + 30), soit 60 francs d'économie, c'est toujours ça de pris.

Vous pouvez choisir l'abonnement compliqué, grâce auquel vous allez recevoir les 11 prochains numéros et le jeu de votre choix parmi ceux que nous vous proposons. Et ça vous coûtera seulement le prix normal (280 francs) plus les frais de port (25 francs), soit 305 francs, soit pas cher du tout. Autrement dit, vous payez le même prix qu'en kiosque, et vous recevez un jeu en cadeau.

Dans les deux cas, vous bénéficiez des avantages accordés aux abonnés: 120 minutes de connexion en 3614 sur le serveur, et vos petites annonces sont prioritaires.





BULLETIN D'ABONNEMENT

(À REMPLIR ET À RENVOYER AVEC VOTRE REGLEMENT À: JOYSTICK ABONNEMENT • 103 BD MAC DONALD • 75019 PARIS

☐ Je veux continuer de courir sous la pluie, mon "kiosquier" est un vrai clown, j'aime bien le voir régulièrement. Il me file des bonbons.

☐ Mon petit Tonio, je veux juste un abonnement à **220F** (350F pour l'Europe et 500F pour le reste du monde). Pour le 486-40 et les friandises, je refuse, j'ai beaucoup mieux à la maison. Envoie-moi Joystick tous les mois, je ne demande rien de plus.

☐ Je veux un abonnement et un jeu, j'envoie **305F** (frais de port compris). J'aimerais bien aussi recevoir l'enregistrement vidéo de Tonio quand il portera les sacs postaux, arrangez-vous pour que je puisse reconnaître mon paquet.

OFFRE VALABLE POUR LA FRANCE METROPOLITAINE EXCLUSIVEMENT et jusqu'à la prochaine offre.

JIM POWER ☐ AMIGA ☐ ST ☐ CPC DK

TINY SKWEEKS ☐ AMIGA ☐ ST ☐ PC3'1/2 ☐ PC 5'1/4 ☐ CPC DK ☐ CPC K7 ☐ C64 DK ☐ C64 K7

Je veux aussi les 120mn de crédit en 3614 sur le 3615 JOYSTICK et j'indique mon pseudo..............................(qui doit déjà exister sur le serveur)

Et puis, emporté par mon élan, je commande les anciens numéros (à propos, on peut les commander sans s'abonner!). J'envoie 25F par exemplaire, sauf le 7, le 18 et le 29 qui sont à 30F. (Rajouter 5F pour l'Europe et 10F pour le reste du monde, par exemplaire commandé)

☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐5 ☐6 ☐7 ☐8 ☐9 ☐10 ☐11 ☐12 ☐13 ☐14 ☐15 ☐16 ☐17 ☐18 ☐19 ☐20 ☐21 ☐22 ☐23 ☐24 ☐25 ☐26 ☐27 ☐28 ☐29 ☐30 ☐31

Nom:..............................Prénom:..............................Adresse:..............................
..............................Ville:..............................CP:..............................Tel:..............................Age:..............................ans
Modèle d'ordinateur :..............................Modèle de console:..............................

N'oubliez pas de joindre votre règlement! Délai d'envoi du cadeau: 4 semaines.

LEMMINGS



MEGADRIVE
CARTOUCHE : AMERICAINE
EDITEUR :SUNSOFT
GRAPHISME : 13
SON : 16
MANIABILITÉ : 12
ANIMATION : 15
88%

Le Lemmings est une création de Dieu un peu particulière. Si cet animal, car c'est bel et bien un animal dans tous les sens du terme, est très mignon avec sa tunique bleue et sa belle chevelure verte, il est également particulièrement stupide, bête et borné, ce qui ne l'arrange pas vraiment. Que Dieu est abject parfois. Enfin, si cette bêtise notoire n'arrange pas leurs affaires, les votres sont au mieux car Sunsoft nous apporte là un excellent titre issu des micros (un mot que j'ai vraiment énormément de difficulté à écrire).
Du fait de leur grande crétinerie, les Lemmings auront sans cesse besoin de votre aide. L'originalité de ce jeu réside dans le fait qu'un Lemmings ne peut effectuer qu'une seule et unique tâche à la fois, pas une de plus. Ainsi, grâce à un système d'icône, vous pourrez assigner à chaque spécimen un ordre particulier. Sans vous, cela serait une véritable zizanie dans la compagnie. Les uns iraient à gauche, les autres à droite, certains resteraient immobiles, bref, l'organisation de cette peuplade laisserait grandement à désirer. Pour passer d'un niveau à l'autre, vous devrez sauver un nombre précis de Lemmings. Différent à chaque instant, ce nombre et que la complexité des tableaux déterminent la difficulté du jeu en lui-même. Assez simple au cours des premières minutes de jeu, cette production de Sunsoft (programmé à l'origine sur Amiga par Psygnosis) devient très rapidement un enfer pour vos neurones. Si la réflexion est maîtresse dans le domaine, la rapidité des décisions est également un élément important pour arriver à bien faire. Déjà hyper dément seul, à deux Lemmings relève la tête encore plus haut (pour peu que cela soit possible). A deux joueurs, chacun contrôle une partie de l'écran divisé verticalement en deux moitiés. L'objectif est alors de guider vos Lemmings colorés différemment jusqu'à la sortie correspondant à leur couleur. C'est rigolo et hyper fendard. Si l'intérêt de Lemmings est indiscutable, par contre, on a pas mal de choses à dire quant à la réalisation. Les couleurs sont particulièrement moches et peu variées, à ce niveau du moins, on s'attendait à quelque chose d'un peu meilleur sur cette machine. Loin d'être d'une finesse à toute épreuve, seule la qualité de la musique vient un petit peu animer l'ensemble. Lemmings était l'un des meilleurs jeux sur micro, sans doute parce qu'il pouvait se jouer avec une souris (ce qui facilitait énormément les déplacements du curseur), il mérite tout de même bien sa place au sein de la logithèque de la Megadrive, même si l'on reste un peu sur sa faim.





RBI BASEBALL IV

Et c'est reparti pour un tour. Cela faisait un bail qu'on avait pu avoir droit à une simulation de baseball sur Megadrive. Et bien voilà, c'est bien la peine de se lamenter (enfin ce qui me concerne, cela n'avait que peu d'importance), RBI Baseball IV est désormais disponible. Si beaucoup d'entre vous ne connaissent que peu les règles de ce sport, il en est d'autres, par contre, qui vouent une sainte religion, une douce passion qui les enivre pour tout ce qui est gants, battes, balles, tenues, etc... c'est à ceux-là que RBI Baseball IV est adressé. L'un des grands points forts de cette simulation est sans aucun doute son grand nombre d'options. En effet, grâce à elle, il est possible de jouer dans tout un tas de configurations possible, de participer à un tournoi d'Homerun, de jouer seul ou à deux, de choisir trois niveaux de difficulté, de marquer le plus de points dans une situation précise avec des joueurs et des équipes données (option Game Breakers), de jouer en ligue, en championnat, de changer vos joueurs en plein milieu d'un match s'ils ne vous conviennent pas, etc..., etc... bref, dans RBI Baseball IV, il est pratiquement possible de tout faire. Si vous êtes un habitué des simulations de ce sport typiquement américain, il est inutile de vous fatiguer les neurones à jouer en mode facile. C'est vraiment trop simple, car il suffit de faire un "Ball" pour réaliser un Strike (les pro du baseball comprendront certainement). Au cours du jeu, la vision du terrain est assez traditionnelle. Le lanceur est vu de face pendant que le batteur essaye tant bien que mal de récupérer la balle au vol. Une fois frappée, celle-ci s'envolera soit dans la zone des receveurs soit dans le public, un scrolling multi-directionnel anime alors l'action. Tout à fait classique donc dans la façon de percevoir le jeu, RBI Baseball IV possède cependant pas mal de points positifs qui lui permettront certainement d'être l'une des meilleures simulations dans le genre. Excepté la musique -qui est réellement abominable dans ses sonorités- et une certaine lenteur, notamment lorsque les receveurs doivent attraper la balle, tout est parfait. Les graphismes de tous les joueurs sont fins et l'on sent bien qu'un soin tout particulier a été apporté par les programmeurs de Tengen pour donner au jeu l'une des animations les plus fluides et efficaces qu'il m'ait été permis de voir sur cette machine. Sans aucune fioriture superflue, à part peut-être les gesticulations du public et les signes du manager, RBI Baseball IV est excellent. Mais je me répète, si vous ne pouvez pas encadrer le baseball, ce n'est pas la peine de vous pencher davantage sur ce jeu.

J'm DESTROY



MEGADRIVE
CARTOUCHE : AMERICAINE
EDITEUR : TENGEN
GRAPHISME : 16
SON : 10
MANIABILITÉ : 15
ANIMATION : 18
84%



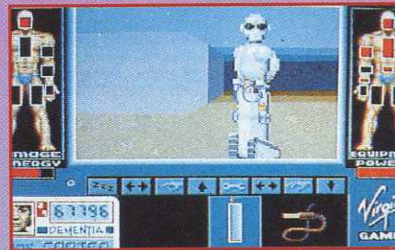


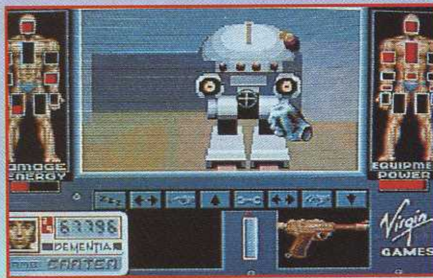
CYBER COP



MEGADRIVE
CARTOUCHE : AMERICAINE
EDITEUR: VIRGIN
GRAPHISME : 13
SON : 18
MANIABILITÉ : 18
ANIMATION : 18
89%

L'universal Cybernetic Corporation est une gigantesque entreprise dont le boulot est de créer des robots les plus sophistiqués du monde. L'un de leur tout dernier modèle vient d'ailleurs de s'évader d'un des complexes de la boîte, celui de Londres. C'est la panique auprès des hautes instances du directoire, car rien ne semble résister au Ripper. Que ce soit les passants dans la rue, les voyageurs dans le métro, les gamins dans les squares sur les balançoires, rien ne lui résiste. Son plus est clair dans sa tête, il doit détruire tous les habitants de la Terre. Plus leur mort est atroce, plus son plaisir est grand. Bref, le Ripper est une sorte de Terminator dangereux qu'il faut traquer pour tuer. Et ça, c'est votre rôle. Devant l'avalanche de morts engendrée par cette évasion, vous n'avez plus qu'une seule chose en tête: le retrouver, lui en faire baver (ne dit-on pas que la vengeance est un plat qui se mange froid) et le dilapider aussi rapidement que possible pour qu'enfin les enfants puissent refaire de la balançoire et que les voyageurs puissent reprendre le métro. Au bout de plusieurs semaines de recherche acharnée, vous avez enfin localisé la bête, il est enfermé dans le building de L'UCC. Véritable complexe rempli de gadgets électroniques, ce building est également l'un des plus grands labyrinthes du monde. Comme quoi un malheur n'arrive jamais seul! C'est donc dans cet environnement quelque peu spécial, froid et sans vie que Cyber-Cop se déroule. Avant le début du jeu proprement dit, un petit tour dans le menu des options sera nécessaire pour parfaire votre équipement de Blade Runner (j'ai revu pour la Xème fois le film hier, c'est vraiment génial). Le choix entre plusieurs Cyber Cop est disponible ici, chacun avec des facultés propres et personnelles. Le système de représentation de la tête des personnages en polygone est superbement réalisé et, pour la Megadrive, c'est une première. Complètement différents de l'un à l'autre, ces divers individus se caractérisent par une intelligence, une agilité, une dextérité et une endurance différentes. Toujours au cours de ce menu, il sera également possible avec le peu de sous que vous avez dans votre bourse, d'acheter quelques armes (elles aussi représentées en polygones). Une fois tous ces choix effectués, vous pouvez passer à l'attaque. L'univers de Cyber-Cop est entièrement tridimensionnel et se déplacer dans de telle conditions est un véritables régal de chaque instant. Evidemment, du fait du type de représentation, les graphismes sont assez simplistes, mais quelle joie permanente de combattre dans un environnement géré en temps réel. Très proche des jeux en réalité virtuelle, qui débarquent de plus en plus dans les salles de jeux américaine et anglaise, Cyber-Cop peut être considéré comme une nouvelle génération de jeux sur Megadrive, d'autant que l'aventure est suffisamment intéressante pour captiver le joueur pendant des heures. Un bon jeu.





J'm DESTROY

DOUBLE DRAGON

Taratata. Non, cette version de Double Dragon n'est absolument pas la même que celle que nous avions eue, il y a plus d'un an de cela, en version japonaise sous le nom de Double Dragon III. Réalisé par Ballistic, cette cartouche est bien plus proche de la version arcade. Mais ne mettons pas la charrue avant les boeufs, comme on dit à la campagne et attendons un petit poil avant d'aller plus loin dans ce domaine. Comme d'habitude avec la série des Double Dragon, cette fois encore, vous jouez le rôle des deux frères jumeaux du Bronx Arnold et Willy, euh pardon... Billy et Jimmy. Un jour cependant, alors que tout se déroulait dans le meilleur des mondes, l'enfoiré de service, le Shadow Boss, s'empare de la copine de Billy. C'est un véritable enfer pour les jumeaux. Pour la retrouver, ils remuent ciel et terre, montent sur tous les lampadaires, renversent toutes les poubelles, bref, ils font vraiment de leur mieux. Rien n'y fera. Finalement, en désespoir de cause, ils se décident à partir à l'abordage et d'arpenter les rues du Bronx en maltraitant tous les punks et autres générés de la tronche qui s'y trimbalent. Bingo, c'était le bon plan! Dès les premières secondes de jeu, on sait directement à quoi l'on a à faire et que c'est bien dans cette direction qu'il faut chercher. Entraînés comme des chevaux de courses aux dernières technique des arts martiaux, Billy et Willy sont bien décidés, cette fois-ci, à dilapider sur place tout ce qui pourra leur prendre la tête. Pour les aider, outre leurs pieds et leurs poings, ils pourront également bénéficier des quelques armes laissées par les zonards du coin. Ainsi, tout au long des quatre niveaux (relativement longs quand même) de Double Dragon, vous allez pouvoir vous en donner à coeur joie pour terrasser ces salauds à grands coups de battes de baseball, de couteaux, de bidons d'essence et même de dynamite. Attention si ces armes se retrouvent dans vos mains, cela n'arrive cependant pas souvent et dans ce cas, mieux vaut pour vous les éviter. Si cette version de Double Dragon est largement meilleure que la précédente, elle n'est toujours pas au top de ce que l'on connaît de la Megadrive. D'une part, parce que les coups que peuvent produire les Brothers de la mort ne sont pas très nombreux, mais également parce que la réalisation générale de ce titre de Ballistic n'est pas à se morfondre dans une platitude ébahie du genre: "hey, matte un peu ça, tu ne vas pas en revenir". Assez pauvre donc au niveau des coups que l'on peut distribuer, Double Dragon souffre également d'un léger manque au niveau de la maniabilité, ce qui craint toujours dans un jeu d'action tel que celui-ci. Bien meilleur que Double Dragon III, Double Dragon est tout de même loin d'être ce qui se fait en la matière. Pour ma part, je préfère attendre Streets Of rage II qui s'annonce sous les meilleurs hospices.



MEGADRIVE
CARTOUCHE : AMERICAINE
EDITEUR : BALLISTIC
GRAPHISME : 15
SON : 16
MANIABILITÉ : 13
ANIMATION : 14
71%

J'm DESTROY

VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA



ULTIMA games

C'EST DEJA NOEL !



MEGADRIVE + SONIC 990F

Megadrive seule 890F

MEGADRIVE + PRO 2 + Game Adaptator 990F

au lieu de 1114F



PRO 1 = 190F. Après une enquête auprès des utilisateurs, Ultima a promu la Pro 1 manette de l'année, elle dispose de tout ce qui se fait de mieux.



STICK GRATUIT

PRO 2 = 125F. Tir automatique, contrôle de la vitesse de déroulement du jeu etc... vous satisferaient volontier, n'hésitez plus, pour seulement 125F Ultima vous offre la Pro 2. Sympa non? **La Pro 2 est livrée avec un stick adaptable sur la touche de direction.**



Game Adaptator = 99F. Permet aux malheureux qui désolent de ne pouvoir utiliser les cartouches japonnaises d'accéder à la logithèque complète des titres disponibles. De plus le GA protège le volet d'insertion des cartouches.

Pourquoi avons-nous choisi la Mégadrive Japonaise ? : rapidité supérieure, plein écran sur la télé (pas de bandes noires).

CARTOUCHES POUR MEGADRIVE*

* Les prix indiqués concernent soit une version US ou JAPONAISE.

les nouveautes

TITRE	US	JAP
AQUABATICS	445F	
ALIEN 3	445F	
BATMAN RETURN	NC	
BULLS VS LAKERS	490F	
CAPTAIN AMERICA	NC	
DRAGON FURY	490F	390F
EA HOCKEY 93	490F	
GREEN DOG	490F	
INDIANA JONES	NC	
JENNIFER CAPRIATI	NC	
JIMMY CONNORS	490F	
LEMMINGS	445F	
MOHAMED ALI	NC	
PREDATOR II	490F	
RAMPART	NC	
STREET OF RAGE II	NC	
SPIDERMAN VS X MEN	NC	
THUNDER FORCE IV	490F	
USA DREAM TEAM	490F	

les CD

WONDERDOG CD	490F
PRINCE OF PERSIACD	490F
AFTERBUNNER III CD	490F
ERNEST EVANS	390F
SOL FEACE	390F
HEAVY NOVA	390F

les HITS et Promos

TITRE	US	JAP
ALISIA DRAGON	320F	290F
BUSTER DOUGLAS BOXING	250F	
CRACK DOWN + PRO 2		220F
CARMEN SANDIEGO	190F	190F
DECAP ATTACK	190F	
DONALD		190F
FAERY TALE	190F	
FANTASIA		220F
GYNOUG		190F
HELL FIRE		190F
MERCS	299F	
POPULOUS	250F	
SHADOW DANCER	250F	220F
SHINOBI		290F
SUPER MONACO GP	250F	220F
SUPER VOLLEY BALL	250F	220F
WORLD CUP SOCCER	250F	220F

SUPER PACK PROMO

WONDERBOY III + POPULOUS + DONALD + CRACK DOWN + SHADOW DANCER = 790F

La Promo du mois



Donald +



Shadow Dancer +



Populous +



Wonderboy III +

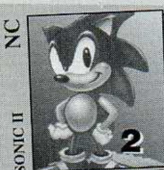


790F

WONDERBOY III 190F



SONIC II NC



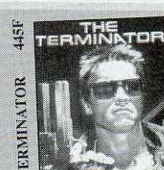
OLYMPIC GOLD 445F



MONACO GP II 445F



TERMINATOR 445F



POPULOUS 250F



DONALD QUASHOT 220F



AQUATIC GAMES 445F



CONSOLES PORTABLES



Mastergear	150F
Alimentation	150F
Widegear	99F

LA GAMEGEAR AVEC 1 JEU 1090F



Gameboy + Tetris	690F
LightBoy (loupe + lampe)	150F
Gameboy + Tetris + Lightboy	790F

Spécialistes NEO GEO trouvez dans nos agences le plus grand choix au meilleur prix



NEO GEO 2490F

avec 1 jeu au choix* 2990F

*à choisir dans lasélection Ultima Games

Memory card.......199F
Joystick NeoGeo.490F

Magician Lord	690F
Baseball 2020	690F
Burning Fight	690F
Alpha mission	690F
League Bowling	690F
Blue's journey	690F
Nam 75	690F
Cyberlip	690F
Puzzled	690F
Top player golf	790F
Ghost pilots	790F
King of monsters	790F
Ninja combat	790F
Robo army	1090F
Trash rally	990F
Eight man	1090F
Andro dunos	1490F
Fatal fury	1090F
Football Frenzy	1290F
Last resort	1490F
World heroes	1490F
Sengoku	990F
Super spy	790F
Soccer Brawl	990F
Mutation nation	1490F
Kings of monters II	1490F
Baseball star	1290F
Baseball star II	1490F
Art of fighting	NC

TV Production

Attention, les prix et promotions ne sont pas disponibles dans toutes les agences, renseignez-vous. Photos non contractuelles. les prix et promotions sont modifiables sans préavis.



C'EST DEJA NOEL !

ARIS:	5 Bd Voltaire 75011 Paris	Tél. (1) 43 38 96 31
ARIS:	21 rue de Turin 75008 Paris	Tél. (1) 43 94 97 14
ILLE:	72-74 rue de Paris 59800 Lille	Tél. 20 42 09 09
ARSEILLE:	26 rue de la Palud 13001 Marseille	Tél. 91 33 24 25
ORDEAUX:	3, cours Alsace Lorraine 33000 Bordeaux	Tél. 56 44 47 70
CAMBRAI:	8 rue du petit séminaire 59400 Cambrai	Tél. 27 74 89 23
SEDAN:	3 rue Gambetta 08200 Sedan	Tél. 24 27 45 36
PAU:	17, rue du 14 Juillet 64000 Pau	Tél. 59.06.38.06
MULHOUSE:	13, rue de Hugwald 68000 Mulhouse	Tél. 89.66.37.67
PERPIGNAN:	56, rue Dugommier 66000 Perpignan	Tél. 68.34.90.52



avec 1 jeu 1490F **1090F**



avec 1 jeu 1990F **1490F**

GRATUIT: avec votre console Ultima vous offre l'adaptateur universel permettant de faire fonctionner toutes les cartouches US et Japonaises (valeur 199F)

Pourquoi avons-nous choisi la Super NES US et la SuperFamicom japonaise ? : rapidité supérieure, plein écran sur la télé (pas de bandes noires), réparations plus rapides.

CARTOUCHES SUPER NES OU SUPER FAMICOM*

* Les prix indiqués concernent soit une version Super Nes, soit une version Super Famicom

les nouveautes US

- AMAZING TENNIS 499F
- ALIEN 3 ....NC
- AMERICAN GLADIATOR 499F
- AXELAY 499F
- BART NIGHTMARE 499F
- BLUE BROTHERS 499F
- BULLS VS LAKERS 499F
- CHUCK ROCK 499F
- DOUBLE DRAGON 499F
- FAMILY DOGS 499F
- FATAL FURY 499F
- GOLDEN FIGHTER 499F
- HOOK 499F
- HUNT OF THE RED OCTOBER 499F
- JAMES BOND JR 499F
- JIMMY CONNORS 499F
- KING OF MONSTERS 499F
- KRUSTY'S FUN HOUSE 499F
- MAGICAL MICKEY QUEST ....NC
- MARIO KART 499F
- MIGHT AND MAGIC II 590F
- OUT OF THIS WORLD 499F
- PARODIUS 499F
- PHALANX 499F
- PRINCE OF PERSIA 499F
- RACE DRIVEN 499F
- RAMPART 499F
- ROBOCOP 3 ....499F
- SOUL BLAZER 499F
- SPIDERMAN VS X MEN 499F
- SUPER SLAM DUNK 499F
- SUPER STAR WARS ....NC
- SUPER NBA BASKETBALL ....NC
- TERMINATOR 2 ....499F
- TERMINATOR (ARCADE) 499F
- TOM AND JERRY 499F
- ULTIMA 590F
- WINGS COMMANDER 499F
- WINGS 2 ....499F

les HITS et PROMOS US

- ARTHUR QUEST GHOULS'N GHOST 499F
- ADDAM'S FAMILY 499F
- ADVENTURE ISLAND 499F
- CONTRAT 3 ....499F
- FINAL FIGHT 499F
- F ZERO 390F
- MYSTICAL NINJA 499F
- PILOT WING 390F
- POPULOUS 390F
- RIVAL TURF 450F
- SUPER TENNIS 390F
- TURTLES NINJA IV 590F
- WWF 499F

les nouveautes FAMICOM

- AXELAY 590F
- CAPTAIN SUBASA 690F
- DRAGON BALL Z 690F
- GOLDEN FIGHTER 690F
- FATAL FURY ....NC
- HOOK 590F
- KEN ....NC
- MARIO KART 590F
- OUT OF THIS WORLD ....NC
- PARODIUS 592F
- PRINCE OF PERSIA 590F
- RAMNA 1/2 ....690F
- SONIC BLASTON ....NC
- TURTLES NINJA IV 690F
- VOLLEY BALL ....NC
- WING 2 ....690F

les HITS et PROMOS FAMICOM

- GRADIUSIII 290F
- FINAL FIGHT GUY 690F
- LEMMINGS 390F
- SUPER EDF 290F
- SUPER RTYPE 290F
- SUPER VALIS 390F
- RUSHING BEAT 390F

ACCESSOIRES

- JB KING 490F
- DYNA 1 ....149F
- ASCII JOYPAD ...250F
- ALIMENTATION .150F
- CABLE RGB 390F
- CABLE AMSTRAD ..250F
- SUPERSCOPE + 6 JEUX .590F

PROMOS JEUX

- ACTRAISER 390F
- CASTLEVANIA ...390F
- ZELDA 390F
- AERA 88 ....290F
- STREET FIGHTER II ...645F
- CASTLEVANIA + ACTRAISER 590F
- DYNA 1 JOYPAD + LEMMINGS 390F

Modification 50/60Hz sur les consoles françaises

PROMOS DU MOIS

ACTRAISER + CASTLEVANIA = 590F

DYNA 1 JOYPAD + LEMMINGS = 390F

OFFRE TRAITEMENT DE TEXTE

Canon BJ10ex 2250F TTC

STAR LC 24-20 2690F TTC

Pour l'achat d'une configuration PC et d'une imprimante ULTIMA vous offre TEXTOR 5 (traitement de texte avec correcteur orthographique français et anglais, mailing etc...)

offre valable dans la limite des stocks, version en 5"1/4

BON DE COMMANDE CONSOLES et JEUX

à renvoyer uniquement à notre agence de Paris

ULTIMA GAMES : 5 Bd Voltaire - 75011 Paris

Tél. (1) 43 38 96 31

demander la VPC pour la disponibilité des produits

NOVEMBRE 1992 JOYSTICK

Nom Prénom :

Adresse complète :

Tél. : (obligatoire)

CB n° :

Date d'expiration :

Signature :

En cas de paiement par chèque veuillez joindre celui-ci à votre commande et le libeller à l'ordre d'ULTIMA.

Produit	Prix	Produit	Prix
....		....	
....		....	
....		....	
....		....	
....			
....			

Port matériel 100F - Port logiciel 25F

Montant ....

Total ....

TV Production

MIGHT &



Comme dans Might & Magic III, vous devrez voyager par les mers contre vents et marées car l'océan détient de grands secrets qui doivent être percés à jour.

Deux jours ! ça fait deux jours entiers que je passe devant mon PC à explorer les terres de ce nouveau Might & Magic, et chaque pas me réserve sa minute de surprise ! Parce que quoi, oui ! C'est GENIALISSIME, GEANTISSIME, GIGANTISSIME ! Yep ! Vous dirigez toujours une équipe d'aventuriers au grand coeur dans un monde de fous, où vous vous liguez encore contre un Grand Méchant, représenté cette fois par l'horrible Xeen, un Mort Vivant (ouf !) OK, e n'est pas original du tout mais bon sang, quelle réalisation ! Le grand point fort de Might & Magic est très certainement qu'il pense aux claustrophobes, lui ! Fleuves, mers, forêts, bois, montagnes, pays des glaces, terres brûlées par la lave, étendues désertiques parsemées de rafraîchissants oasis, vous visiterez ces milles et unes contrées et irez même jusque dans les nuages (oui, oui vous avez bien lu ! Dans les nuages aussi, y'a des choses à voir !) Et je m'étonne encore de VOIR tout cela à l'écran, pas comme dans ces antiquités qui vous décrivent ça dans une fenêtre texte, non ! Ici, vous voyez tout dans une grande fenêtre de visualisation pleine de couleurs vivifiantes (à quand un Might & Magic avec le système de déplacements de Underworld ?...) L'univers de jeu est vraiment vaste avec plein de villes, de temples, de donjons à explorer; il faudrait des centaines d'heures avant de tout voir. Malgré le million de points d'expériences qu'ont déjà acquis mes personnages qui sont déjà, excusez du peu, au niveau 12, je suis loin d'avoir tout vu. Tout d'abord, première innovation par rapport au troisième épisode, vous pouvez choisir votre mode de jeu : aventurier avec plus d'énigmes ou Guerrier avec plus de combats. Vous débutez, comme d'habitude, avec un groupe de six aventuriers prédéfinis que vous pouvez garder. Mais comme on n'est jamais mieux servi que par soi–même, je vous conseille de faire un tour à l'auberge pour créer vos propres personnages. Ensuite, place à l'aventure. En visitant la ville de Vertigo, vous ne manquerez pas de rencontrer Monsieur le Maire qui vous confiera une quête des plus simplistes qui aura cependant le mérite de vous apporter vos premiers points d'expérience. Pour les habitués, vous constaterez avec joie et liesse que les villes sont plus détaillées que dans le troisième épisode, quand vous entrez dans la taverne par exemple (qui, pour l'anecdote, ne fait plus qu'une avec l'auberge), vous verrez les tables, vous pourrez visiter les dortoirs... une fois la première mission remplie, il vous chargera de nettoyer les mines des Mad Dwarfs. Ce ne sera pas trop difficile non plus mais cette mission demandera plus de patience. Vous devrez notamment faire de nombreuses visites au Temple et aux Fontaines de Vies et de Pouvoir juste à la sortie de Vertigo, avant d'explorer chaque mine, sous peine de voir votre équipe décimée. Ces deux premières quêtes laissent augurer d'autres aventures épiques puisqu'elles ne sont que "secondaires" (je vous rappelle que le but du jeu est d'anéantir Xeen). Ce qui est vraiment génial avec Might & Magic, c'est que tout a été étudié (et bien étudié) pour que vous vous plongiez totalement dans l'aventure. L'interface a été superbement conçue, avec un tas



Lancelot : Male Gnome Paladin
Mgt · Acy · H.P. · Experience
Int · Lck · S.P. · Party Gold
Per · Age · Resis · Party Gems
End · Lvl · Skills · Party Food
Spd · AC · Awrds · Condition

La fiche de personnage, très complète, a été améliorée par rapport au troisième épisode, notamment pour la gestion de l'inventaire et le suivi des différentes quêtes. Quand on connaît la variété innombrable des objets, on ne peut qu'être soulagé.



Fouillez le moindre recoin des mines des Mad Dwarves : c'est dingue ce qu'ils peuvent laisser traîner comme affaires, surtout dans les dortoirs !

UP & DOWN

- ▲ La durée de vie est vraiment très importante
- ▲ C'est un jeu très accessible avec une interface simple mais néanmoins très efficace
- ▲ Il y a de nombreuses séquences animées avec des voix digitalisées que profiteront même les possesseurs de carte Adlib
- ▲ Deux modes de jeux à choisir au départ : aventurier ou guerrier
- ▲ La variété des paysages fera pâlir les plus grandes agences de voyages
- ▼ Les chargements entre deux "zones" de jeu sont parfois pénibles
- ▼ On ne peut pas transférer les personnages de MM3

MAGIC IV

CLOUDS OF XEEN



d'options très utiles comme l'auto–mapping ou la prise de note automatique. Vous ne serez plus jamais déconcentré par la recherche de ce $#!#$ de papier où vous avez noté le code pour ouvrir cette crétine de porte. Des améliorations notables ont également été apportées aux écrans de gestion de l'inventaire, les objets et armes dont vous disposez étant innombrables, on ne peut que remercier New World Computing. Un mot sur la magie qui a été enrichie par de nouveaux sorts, et notamment le très salutaire don de Clairvoyance qui vous aidera chaque fois que vous devrez répondre à une question du type Oui/Non (Ouvrir le coffre ? Fouiller les décombres ?...) C'est d'ailleurs un autre point fort de Might & Magic : vous voyez réellement la progression de vos personnages. Les compétences ne sont pas là seulement "pour faire joli" : le Pathfinding vous permet de voyager dans les bois, le Mountaining dans les montagnes, le Swimming... dans l'eau (indispensable pour visiter intégralement la ville de Rivercity)... mais ne croyez pas que ce soit un jeu très sérieux, au contraire : vous serez plié de rire en voyant la tronche de vos ennemis ou celle de vos aventuriers défigurée par une grimace de douleur quand ils sont blessés. Justement, en parlant de combats, ceux–ci vous réservent de fabuleuses animations car, c'est maintenant l'habitude, vous verrez les effets de toutes vos actions : flèches, sorts... avec les sons correspondants. A propos de sons, l'entrée dans les "donjons" vous offre une superbe séquence animée avec des voix digit, voix que vous entendrez très souvent puisque chaque fois que vous pénétrez dans un bâtiment en ville comme la taverne ou le terrain d'entraînement, vous y aurez également droit... Je vous entends d'ici : "Pouah ! c'est bien joli tout ça mais moi, je n'ai qu'une Adlib et sans Sound Blaster, je l'ai dans le nez (pour pas dire autre chose)"... Eh ben, perdu ! moi aussi je n'ai "qu'une" Adlib, et j'entends tout très bien ! Fôôrmidaable non ? Bref, chez les amateurs de jeux de rôles, vétérans ou novices, Might & Magic IV constitue un excellent choix en cette période pré–festive. On va encore me dire que je radote, que j'emploie ce terme souvent, mais oui, c'est un MUST ! D'ailleurs, j'y retourne de ce pas !

CALOR



De superbes séquences animées, voix digit à l'appui, ponctueront chacune de vos visites dans les "donjons" : Witch's Tower, Mines...

L'ECRAN DE JEU

Quelques changements et améliorations ont été apportés à l'écran de jeu par rapport au troisième épisode. Vous ne pouvez plus, par exemple, recruter d'aventuriers intérimaires. C'est un écran vraiment bien étudié puisque chaque élément symbolise un indicateur.



1 • Les gemmes aux quatre coins de la fenêtre de visualisation symbolisent la protection aux éléments, elles deviennent vertes si vous êtes protégés contre le feu, l'électricité, le froid ou l'acide.

2 • Cette tête de chauve–souris vous avertira de la présence d'ennemis si l'un de vos personnages possède la compétence de Danger Sense.

3 • Cette fenêtre vous montrera une vue de dessus de la région où vous vous trouvez dès que vous aurez jeté le sort de Wizard's Eye.

4 • Grâce au sort de Clairvoyance, ces deux têtes vous conseilleront en se hochant ou en se secouant quand vous devrez répondre à une question du style oui/non : ouvrir un coffre, fouiller des combles, voler un objet, boire une fiole... La tête de droite est de meilleur conseil.

5 • L'aile de cette gargouille battra dès que vous aurez jeté le sort de Lévitation.

6 • Grâce à la compétence de Secret Doors, cette gargouille vous fera de grands signes du bras si vous vous trouvez devant un faux mur que vos hommes forts peuvent enfoncer.

7 • Ce pavé d'icônes vous permet d'effectuer toutes les actions. En mode Exploration, vous pouvez tirer avec les armes de jet ou à projectiles, lancer des sorts, vous reposer, enfoncer une portes ou un faux mur, renvoyer un des aventuriers en lieu sûr, consulter les informations sur les quêtes, voir l'auto mapping... en mode Combat, vous pouvez jeter des sorts, attaquer, utiliser un objet, fuir, bloquer...

8 • Des symboles divers apparaitront sur les lames de ces deux épées pour vous signaler si vous avez une bénédiction divine quelconque.

9 • Cette gemme vous permet d'accéder aux options de sauvegarde et charge d'une partie, du son... Si l'un de vos aventuriers possède la compétence de Direction Sense, elle fera également office de boussole.

10 • Les tronches ont été modifiées par rapport à MM3. Les Half–Orcs sont vraiment terrifiants. Vos aventuriers feront les plus drôles grimaces suivant leur état de santé (faible, malade, maudit, soûl, empoisonné...).

11 • La couleur de la gemme au-dessous des portraits est un indicateur des points de vie de votre équipe : vert (100%), jaune (moins de 100%), rouge (moins de 25%), bleu (O ou moins, inconscient) ; la gemme sera de couleur argentée si vous avez eu recours à des fontaines de vie ou à des sorts.

12 • Vos déplacements se feront par l'intermédiaire de ce pavé directionnel, contrairement à MM3 où tout se déroulait dans la fenêtre de visualisation.

Cette Shrine à côté de Vertigo vous sera d'un grande aide puisqu'elle protègera vos aventuriers des éléments.



SUITE





Le Roi Burlock que vous pourrez rencontrer dans le Château qui porte son nom, vous confiera une mission qui constitue, en fait, l'intrigue principale de Might & Magic IV : retrouver le 6ème Miroir que détient Xeen



LE PETIT BESTIAIRE ILLUSTRÉ

Les contrées de Might & Magic abondent de monstres et curiosités en tout genre. Voici un échantillon de ce que vous rencontrerez sur les routes et dans les villes.



BAT QUEEN Errant dans les rues de Nightshadow, les Bat Queen ne sont pas trop dangereuses pour des aventuriers aguerris, il faut cependant se méfier de leur attaque spéciale qui rend vos aventuriers Faibles.



EVIL RANGER Ces Rangers rôdent dans les plaines environnant Rivercity, armés d'un bâton et d'un arc, ils sont, en outre dotés, d'un puissant Poison.



GNOME VAMPIRE. Ce cousin germain d'un illustre Comte de Transylvanie a élu son lieu de prédilection à Nightshadow. Avec sa classe d'armure de 18, il vous faudra insister avant de le réduire en poussière.



GOBLIN. Ces Goblins qui hantent Witch's Tower ne sont vraiment pas à craindre : tirez leur 4 ou 5 flèches dans le buffet et ils ne vous enbêteront plus !



HARPY. On trouve ces créatures mi-humaines mi-oiseaux dans les hautes sphères de Witch's Tower.



INSANE BEGGAR. N'ayez aucune pitié pour ces pauvres mendiants de Riverscity atteints de maladies contagieuses : ils n'auront qu'une idée en tête : vous la refiler !



MAD FOOl. Malgré leur air sympathique, les Mad Fool du Castle Burlock peuvent vous rendre très Malades.



ROBBER. La précision au lancer de dagues et la vitesse d'attaque des Robbers de Rivercity vous feront regretter de les avoir rencontrés.



SKELETON. Ce sont les créatures les plus faibles parmi les Non-Morts. C'est généralement la réanimation d'un Guerrier tombé sur le champ de bataille. Les Skeletons attaquent généralement en groupe dans la forêt autour de Nightshadow et suivent les ordres de Sorciers ou Mages.



WICKED WITCH. Les habitantes de Witch's Tower sont surtout à craindre car elles peuvent jeter une malédiction sur tous vos objets. N'oubliez pas de faire un tour au Temple pour les exorciser après une rencontre avec l'une d'elles.



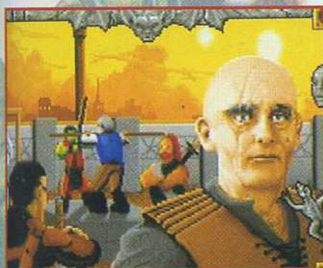
YANG KNIGHT. Ce sont les plus redoutables adversaires à Rivercity : ils assèneront l'équipe de 4 coups mortels par tour. Un conseil, bardez-vous d'objets magiques offensifs pour écourter le plus rapidement possible le combat car vous ne tiendrez pas la distance.

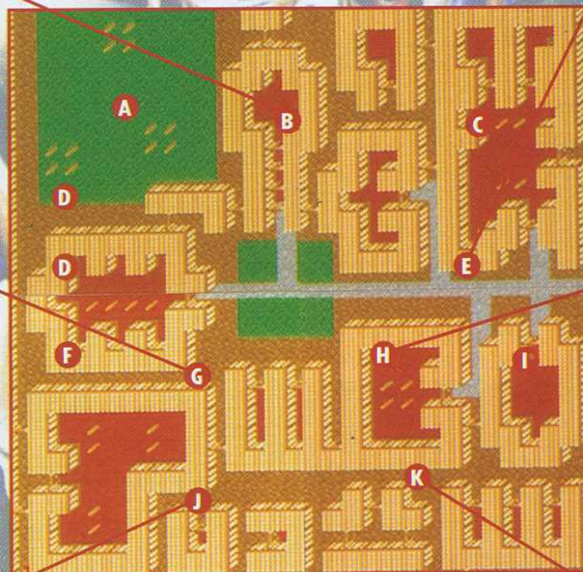


ZOMBIE. Ces créatures Non-Mortes infâmes sentant la pourriture et la maladie errent en compagnie des Skeletons dans les forêts environnant Nightshadow. Elles sont sans danger mais méfiez-vous quand même car elles peuvent rendre vos aventuriers Malades.

LA CARTE DE VERTIGO

Vous commencez l'aventure à Vertigo, une petite ville tranquille curieusement envahie par des Slimes et des Doom Bugs. Gunther, le Maire de la ville, vous demandera d'ailleurs de résoudre cette énigme. Il avait, en effet, déjà engagé Joe l'Exterminateur pour débarrasser sa ville de cette plaie, mais ce dernier fait apparemment très mal son travail. Très simple à remplir, cette quête vous familiarisera avec les maniements du jeu et vous apportera vos premiers points d'expérience. Il vous suffira de visiter chaque cm2 de la ville et d'exterminer toute la vermine.

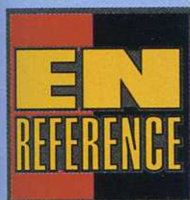









A) L'Entrepôt. Attention, préparez vous à d'effroyables combats avant d'entrer dans ce bâtiments jonchés de caisses.
B) Le Temple de Slime. Ce lieu béni des aventuriers fait office d'infirmerie générale. Vous pourrez contre de l'argent, vous soigner, voire vous ressusciter, vous exorciser, ou faire des donations qui vous apporteront la protection des Dieux.
C) Ce jardin public vous rapportera quelques pièces d'argent si vous le fouillez de fond en comble. Qui a dit que l'argent ne poussait pas ?
D) Les demeures moyennes des habitants moyens de Vertigo méritent cependant une visite car vous pourrez parfois trouver de très intéressants objets.
E) La Banque applique des taux d'intérêt honnêtes : dès que vous avez un peu d'argent ou de gemmes, allez y faire un petit dépôt, quand vous y reviendrez votre capital aura (un peu) augmenté.
F) La Décharge publique : c'est fou ce que les gens peuvent jeter comme objets utiles ! N'ayez pas honte de faire les poubelles pour une fois !
G) Le Training Ground. Dès que vous aurrez acquis assez d'expérience, Thylon le Maître d'Armes se fera un plaisir de vous faire monter en grade. Quelques vitrines méritent la visite de votre Voleur.
H) La Guilde de Gilbert dispensera les premiers enseignements à vos Jeteurs de sorts. Mais n'oubliez pas d'y adhérer avant, car elle est réservée aux "Membres seulement".
I) La Prison. Vous y ferez peut-être un séjour d'un an si vous vous faites surprendre à voler
J) L'armurerie de Norman regorge d'objets plus intéressants les uns que les autres (surtout dans les vitrines !) Vous pouvez y vendre, acheter, identifier ou réparer armes, armures et autres objets utiles.
K) La Taverne de Lady Geraldine est un lieu de rencontre très propice aux aventuriers amateurs, vous y trouverez des habitants en mal de confidences qui vous aideront dans votre quête. N'oubliez pas de visiter les dortoirs : vous pourrez y trouver quelques objets qui vous permettront de faire des économies.



Comment comparer Might & Magic IV à un autre jeu du même gabarit, il n'y en a pas ! Dans le même genre, vous avez peut-être le très décevant Ishar s'il avait été moins buggé. On peut aussi légitimement préférer Ultima VII, plus beau, plus détaillé, plus profond, mais il nécessite vraiment une grosse configuration et rame même sur un 486-33 ! On aussi peut préférer Ultima Underworld, plus révolutionnaire avec ses déplacements fluides et réalistes, mais comme son nom l'indique il ne se déroule qu'en souterrain. Bref, MM4 est vraiment unique et c'est (pour moi du moins) LA référence !


JEU DE ROLE

NOTICE VO : 14

14 MO

2 MO

1 JOUEUR


SOURIS-CLAVIER



- ■ S.BLASTER
- ❑ S.BLASTER PRO
- ■ AD LIB
- ■ ROLAND MT 32
- ❑ SOUND SOURCE
- ❑ COVOX
- ■ PRO AUDIO SPECTRUM

- EGA ❑
- VGA ■
- SVGA ❑

EDITEUR : NEW WORLD COMPUTING
SUR PC

GRAPHISME	17
BRUITAGE	16
MUSIQUE	15
ANIMATION	15
ERGONOMIE	18
INTERET	19
ORIGINALITÉ	13

93%

TESTÉ EN MODE VGA AVEC UNE CARTE ADLIB

TEST PC

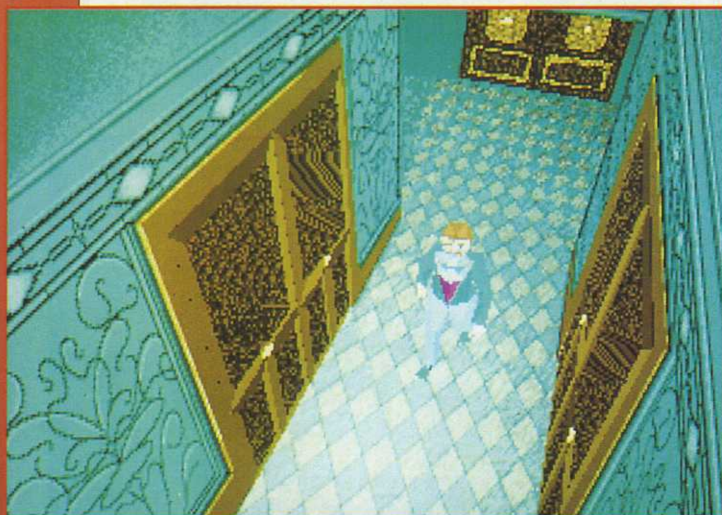
ALONE IN T



En début de partie, il est possible de choisir d'incarner Edward Carnby ou Emily Hartwood.



Le peintre Jeremy Hartwood, propriétaire d'une étrange bâtisse appelée Derceto, est un jour retrouvé mort. La police, prudente, conclut au suicide mais d'étranges rumeurs circulent. Il paraît que la maison, encore plus vaste qu'elle ne le semble à première vue, recelle des secrets qu'il aurait mieux valu ignorer. C'est parce qu'il a voulu les percer que le propriétaire est mort, ou pire encore. On dit même que la bibliothèque de Derceto contient des ouvrages maléfiques et que les fondations de la maison gardent, enfouis, les secrets d'Astarte, déesse de la fertilité. De nos jours, plus personne n'habite Derceto et la maison tombe en ruine; pourtant, les habitants de la région continuent à parler d'une présence démoniaque et disent avoir aperçu de curieuses lueurs provenant de la bâtisse. Lorsque commence la partie, vous décidez de tirer l'affaire au clair et, au terme d'une présentation sublime, quittez l'exubérance du jardin pour passer la lourde porte. Très original dans sa conception, Alone in the Dark permet d'admirer un graphisme animé en 3D calculé en temps réel. En clair, cela signifie que le personnage, constitué de plusieurs volumes 3D surfacé et ombré, évolue dans un décor lui aussi calculé. Même si certains gros plans dévoilent un personnage un peu géométrique d'aspect (c'est ce que l'on appelle une personnalité à plusieurs facettes), le résultat est tout bonnement sidérant. Ce type de graphisme, utilisé généralement dans les simulateurs de vol, permet d'habitude de changer l'angle des vues extérieures. Ici, le logiciel est toujours en mode vue de l'extérieur et, lorsque le personnage se déplace, on passe sur une autre "caméra" gérée automatiquement. Afin de coller au thème, les angles de vue et les déformations de perspectives sont toujours outrés, ce qui donne à l'ensemble une touche film d'horreur du meilleur effet. Autre miracle, les mouvements du personnage sont tous très cohérents et, à part les montées et descentes d'escaliers, un peu étranges, le personnage est aussi bien animé que dans un film de synthèse. Trouvaille géniale, lorsque l'on fait un mouvement, le personnage le continue de lui-même, ce qui donne une excellente impression de souplesse et permet, lorsqu'on le dirige, de voir les mouvements dans leur continuité sans "cassure" entre deux ordres (par exemple, avancer et tourner). Cela dit, il est à noter qu'il est tout à fait possible d'avancer en tournant en même temps et même de courir! Les objets, eux aussi en 3D, sont superbes et ô merveille, il est possible de s'en débarrasser lorsqu'ils ne servent plus. De là à les poser pour baliser son chemin, il n'y a qu'un pas que les spécialistes de



Suivant le choix du personnage, on verra se déplacer à l'écran un rouquin moustachu ou une blondinette à l'allure sportive.



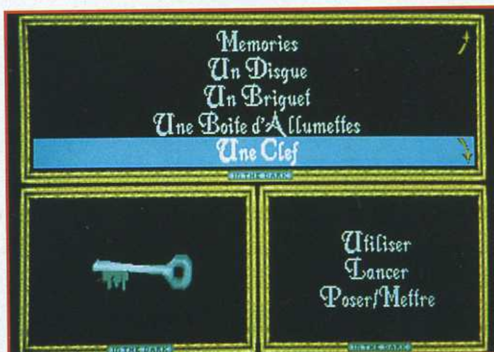
HE DARK



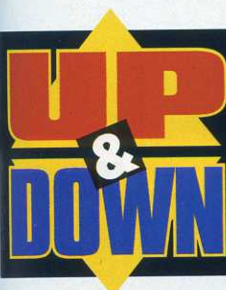


Dungeon Master ont franchi depuis longtemps. Côté son, c'est, en dépit d'une musique un peu simple, du grand art. Des grilles grincent dans le lointain et la moindre action est accompagnée de son bruitage digitalisé. L'aventure, qui vous mènera dans une trentaine de salles, nécessite parfois, pour passer un monstre, trouver un passage secret ou ouvrir une porte, de trouver le bon objet ou la bonne manoeuvre. Avec ce logiciel, Infogrames signe son produit le plus original et le plus achevé. Comme c'est le cas avec les jeux marquant une étape décisive, on parlera désormais de "l'avant" et de de "l'après" Alone in the Dark.

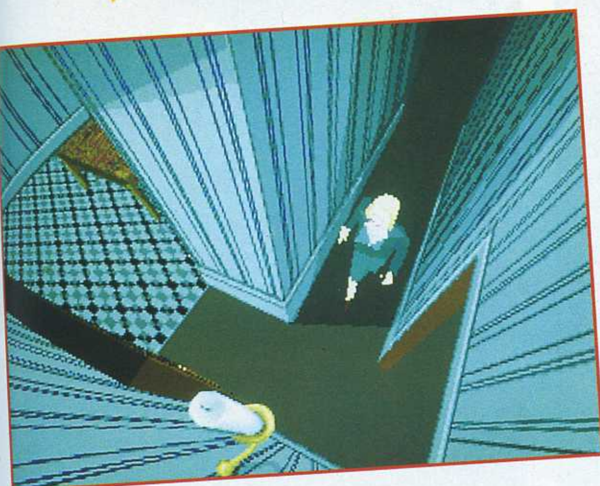
Charles Dexter Moulinex

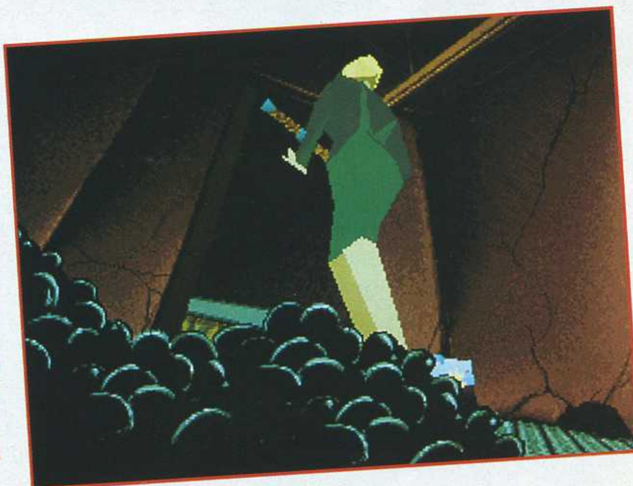


Un simple appui sur la touche Return affiche un menu permettant d'utiliser les objets portés. Lorsqu'un objet est sélectionné, on le voit tourner dans une fenêtre. Le même menu permet également d'utiliser les objets ou de demander à un personnage de se livrer à une action particulière. Au programme: Combattre, Ouvrir/chercher; Fermer; Pousser. Lorsque l'aventure le requiert, une commande supplémentaire permet de sauter s'affiche.



- ▲ Le graphisme en 3D calculé en temps réel, déjà apprécié dans Croisière pour un cadavre et Another World, est ici poussé à son paroxisme car la technique n'utilise pas de polygones mais directement des vecteurs.
- ▲ Les changements de plan automatiques sont superbes et donnent, en raison d'un effet grand angle, une atmosphère dramatique à l'ensemble.
- ▲ Les bruitages, digitalisés, sont d'excellente qualité et très évocateurs.
- ▲ Le menu de sauvegarde qui affiche une réduction de l'écran, est une idée superbe.
- ▼ Excepté un piano relativement convaincant, la musique est desservie par des sons trop simplets alors qu'il est possible de faire beaucoup mieux, même en Adlib (dans Dune, par exemple).





Pour vous donner une idée de la richesse des champs, contre-champs, plongées et autres contre-plongées visibles pendant toute la partie, admirez donc cette sélection.

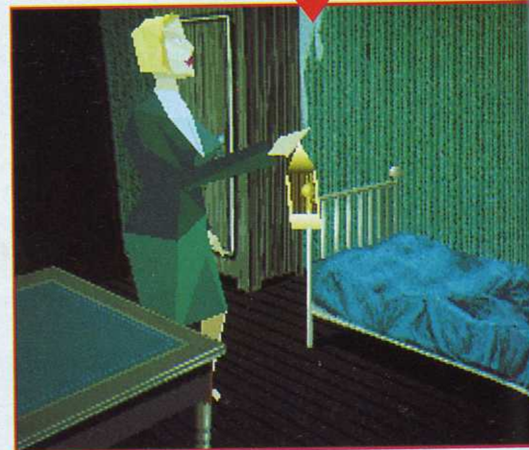
Dans le jeu, tout est naturellement animé image par image et le personnage se déplace avec fluidité (386 cadencé à 16Mhz semble être un minimum) tandis que ses pas résonnent sur le sol (avec un son différent suivant qu'il s'agisse de carrelage ou de parquet.



SUITE ▶

Pendant le jeu, le personnage doit utiliser de nombreux objets et armes: fusil, revolver, épée, couteau, arc, etc... A chaque fois, les mouvements, très naturels, tiennent compte du type d'arme utilisé. Par exemple, lorsque le personnage porte le fusil, il le pose sur son épaule. Toujours avec le fusil, le tir donne lieu à un recul (important) et l'on peut observer une flamme au bout du canon et l'impact sous forme de points, comme dans Virus sur ST. Ensuite, on voit et on entend le personnage recharger. Lorsque l'arme est vide, le bruit du percuteur se fait entendre. A moins que l'on ne tire pour le plaisir, c'est généralement de très mauvais augure pour la suite des évènements.





« Je suis presque résolu à ne plus écrire de contes, mais simplement à rêver lorsque j'ai l'esprit à cela, sans m'arrêter à faire une chose aussi vulgaire que de transcrire mon rêve pour un public de porcs. J'ai conclu que la littérature n'était pas un objectif convenable pour un gentleman; et que l'écriture ne doit jamais être considérée que comme un art élégant, auquel on doit s'adonner sans régularité et avec discernement »

HOWARD PHILIPPE LOVECRAFT

Né le 20 août 1890 à Providence, Rhode Island, USA, dans la vaste demeure de son grand-père, Howard Phillips Lovecraft est très tôt confronté à la folie qu'on retrouvera toujours en filigrane de son oeuvre. Alors qu'il n'a que huit ans, son père Wintrop Scott Lovecraft, interné depuis cinq années dans un hôpital psychiatrique, meurt de parésie (stade terminal de la syphilis). Elevé dans sa petite enfance par la poétesse Louise Imogen Guiney, une amie de sa mère, le jeune HPL écrit dès l'âge de six ans ses premiers poèmes d'influences grecque et latine. Lorsqu'il retourne chez sa mère, à Providence, HPL, adolescent solitaire, se plonge avec délice dans la lecture d'ouvrages anciens. Il faut dire que la vieille demeure du 454 Angell Street disposait, comme c'était l'usage dans les maisons bourgeoises de la Nouvelle Angleterre, d'une gigantesque bibliothèque. C'est là qu'HPL se familiarisera avec les contes fantastiques, les histoires d'horreur et aussi les ouvrages d'astronomie dont son grand-père était friand. Avec la bibliothèque on retrouve là aussi l'un des thèmes récurant de l'oeuvre (Dans Démons et Merveilles, l'auteur rend hommage à son aïeul à plusieurs reprises). Vers 13 ans, Howard écrit sa première histoire fantastique (The Beast in the Cave, publié 13 ans plus tard). Peu après, Howard fonde une revue polycopiée (The Rhode Island Journal of Astronomy) et à 16 ans, il écrit mensuellement des articles sur les phénomènes astronomiques dans Tribune, le journal local. Après des études s'arrêtant avant l'université pour raison de santé, HPL s'inscrit en 1914 à l'United Amateur Press Association où il se crée un réseau de correspondants. On estime à plus de 100 000 lettres (Editées chez Christian Bourgois) la correspondance que HPL échangera toute sa vie avec une centaine de personnes (et non des moindres: C.A. Smith, Robert E. Howard, Robert Bloch, Frank Belknap Long, etc.). A 27 ans, en 1917, HPL commence à écrire plus "sérieusement" (Dagon, paru dans le numéro 1 de Weird Tales en octobre 1923). En 1921, sa mère, Sarah Susan Philips, meurt elle aussi de troubles psychiques graves liés à la siphilys. De là à en déduire que Howard était génétiquement atteint lui aussi...

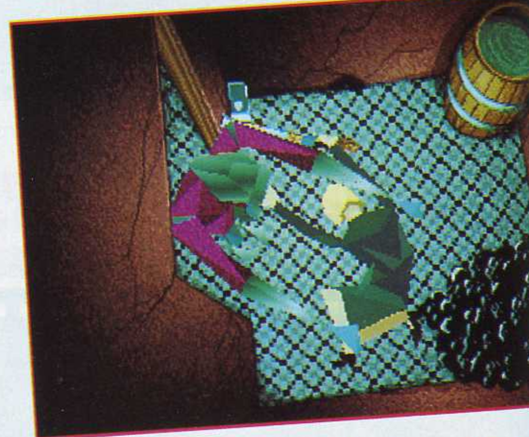
En 23, il se rend à New York et fréquente un temps le Kalem Club, un cercle d'amateurs de fantastique. Il déteste cette ville mais y rencontre Sonia Green qu'il épouse en 24. Le mariage sera de courte durée et après avoir vécu 2 ans à Brooklin (169, Clinton Road pour être précis mais franchement...), il retourne à Providence ou il tente de se consacrer pleinement à l'écriture. Vivant en reclus à l'exception de quelques voyages (toujours dans des lieux historiques: Natchez, mégalithes de la Nouvelle Angleterre, Boston, etc.), HPL écrit la nuit et, avec ses tantes -et à la fin de sa vie, une multitude de chats- habite la demeure aux volets fermés. Il déclarera à un ami: "Je n'ai jamais été intéressé par la vie, mais j'ai toujours été beaucoup plus attiré par l'évasion hors de cette vie". La littérature, qui ne le nourrit pas, l'oblige à exercer divers petits métiers (il sert de nègre à Houdini et, peu avant sa mort, on le retrouve veilleur de nuit dans un cinéma de Providence).

Le 15 mars 1937, Howard Phillipp Lovecraft meurt d'un cancer de l'intestin à l'âge de 46 ans. Exceptées les parutions confidentielles dans le magazine Weird Tales, HPL ne connut jamais le succès et, de son vivant, seule une nouvelle fut publiée dans un livre, édité du reste par un admirateur. C'est son ami Derleth qui s'attachera, après sa mort, à le faire découvrir et fondera dans ce but la maison d'édition Arkham House. De nos jours, HPL est surtout célèbre en Europe et plus particulièrement en France où Jaques Bergier le fit connaître.

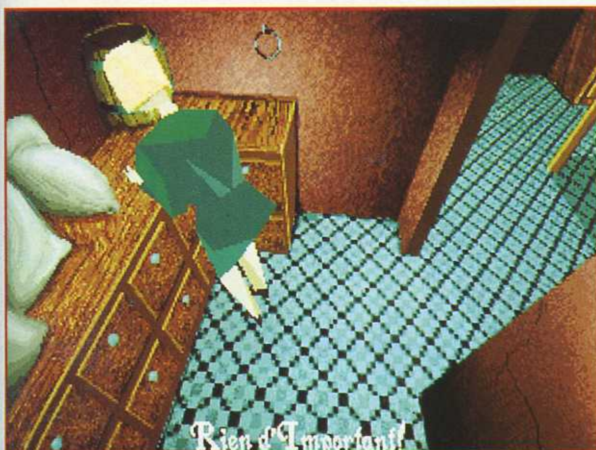
Renseignements collectés dans Dragon Magazine N°6 et plus particulièrement dans la biographie de François Truchaud, in Metal Hurlant Spécial Lovecraft N°33 bis.

MOULINEX





Les monstres sont de plusieurs types; généralement, les fantômes n'attaquent pas tant que l'on reste à distance. En revanche, les zombies ne font pas de cadeau.



Parfois, un texte court s'affiche en bas de l'écran.


Suivant le type de monstre rencontré, on utilisera une arme ou une autre. Lors de ce combat à l'épée, on entend le choc des lames lorsque l'adversaire pare le coup.

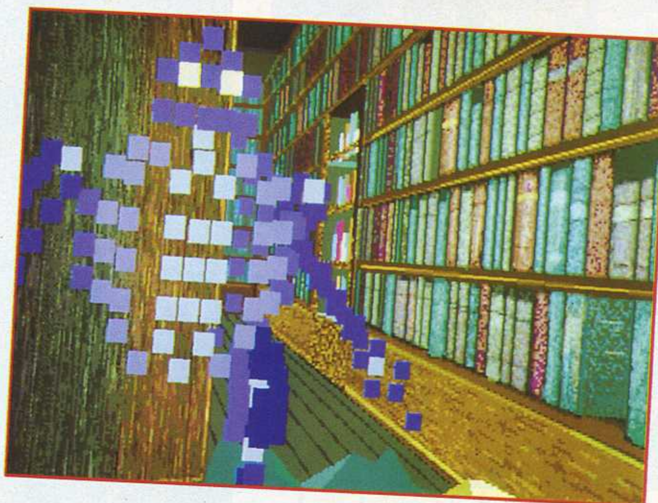
Rappeler un Jeu Sauvé



Lorsque l'on sauve une partie, l'écran où a lieu la sauvegarde est immédiatement réduit et affiché à côté du nom.



Si vous le souhaitez, vous pourrez retrouver l'univers de HPL dans le jeu de rôles l'Appel de Cthulhu édité en France sous licence par Jeux Descartes.



Dans son oeuvre, HPL fait souvent référence à de nombreuses entités infernales ainsi qu'à des livres maudits. Au risque de gâcher vos cauchemars, sachez que tout ceci n'est que pure fiction.
S'il est vrai que Cthulhu (probablement inspirateur de Baal) et Ishtar (ou Ashtart, Astarté, déesse de la fécondité dont le culte orgiaque fut interdit par l'Islam) furent adorés par les Assyro-babyloniens (en Iraq, la grande porte d'Ishtar est l'un des plus célèbres monuments antiques), la plupart des références mythologiques et démonologiques de l'oeuvre sont inventées.
Le fameux Necronomicon n'a jamais existé puisque HPL, lui-même, avouait s'être inspiré du livre d'Enoch. Du reste, August Derleth, éditeur posthume et proche de HPL, affirmait lui aussi que l'ouvrage était ficitif. Même remarque concernant Unausprechlichen Kulten, Le culte des Goules (du soi-disant Comte d'Erlette, comme August) et De Vermiis Mysteries (inventé par Robert Bloch). Quand au Rameau d'or de Frazer, abondamment cité par HPL, il ne s'agit pas d'un grimoire maudit, mais d'un simple traité d'ethnologie s'attachant à répertorier les rites païens.
Bref, pas de crainte à avoir mais... que se passe-t-il ? Soudain, une lueur est venue du chemin bordé d'arbres fangeux qui mène à nos locaux. Je ne le vois pas mais je sens son odeur. Lui aussi a reconnu la mienne. Maintenant, il me faut écrire vite. Oh... une horreur indiscible semble suinter de toutes choses. Il a chevauché par delà les septs mers et a forcé la brèche. Je sais dorénavant qu'il m'a retrouvé et que plus rien ne pourra m'aider. Ma raison vacille au bord d'un abîme dont le fond a pour nom folie. Je...la **IA...** il faut... **CTHULHU FHTAGN...** mon Dieu c'est atroce on m'a... oui maître... **PH'NGLUI NAGL MGLW' NAFH CTHULHU R'LYEH WGAH' NAGL FHTAGN...**

(NOTE DE L'ÉDITEUR) Ainsi s'arrête cet encadré trouvé sur un Mac dont la souris, encore fumante, était comme incluse dans la table fondue.

EDITEUR : INFOGRAMES
SUR PC


ARCADE/AVENTURE


NOTICE VF


5 MO


OUI


1 JOUEUR



CLAVIER





GRAPHISME	16
BRUITAGE	18
MUSIQUE	12
ANIMATION	17
MANIABILITÉ	16
INTERET	15
ORIGINALITÉ	18

- ■ S.BLASTER
- ■ S.BLASTER PRO
- ■ AD LIB
- ❑ ROLAND MT 32
- ■ SOUND SOURCE
- ❑ COVOX
- ❑ PRO AUDIO SPECTRUM

- EGA ❑
- VGA ■
- SVGA ❑

97%

TESTÉ EN MODE VGA AVEC UNE CARTE ADLIB

LASER



LES ARMES
Grâce à votre capital de départ, vous pouvez équiper en armes chaque homme de votre escouade. Les explosifs, les grenades ou les lance-roquettes sont indispensables dans certaines missions pour faire sauter des portes et délivrer des prisonniers, par exemple.

LE PREMIER NIVEAU
Ça y est, vos hommes sont entrés à l'intérieur du bâtiment, et tout de suite la baston a éclaté: trois hommes sont sur le carreau; heureusement, deux des cadavres appartiennent au camp de votre adversaire. Admirez la finesse des graphismes, tous les détails sont respectés, et l'on trouve même des toilettes, des fauteuils et des tables, qui vont bientôt devenir le théâtre de bastons sanglantes.

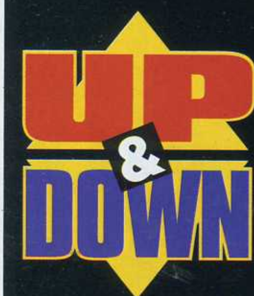


La famille des wargames sur PC s'agrandit sans arrêt et les branches sont de plus en plus nombreuses: simulation historique, wargame médiévale-fantastique, ou encore mélange de wargame et de jeu d'arcade. Laser Squad de Krisalis reprend les principes de base des wargames sur plateau à échelle une unité qui équivaut à un homme. Pas de véhicule, donc, pas d'avion, pas de transporteur de troupes, mais une escouade d'une poignée d'hommes à diriger et à envoyer dans diverses missions, cinq en tout.

L'action se passe dans le futur, dans une galaxie dirigée d'une main de fer par un empereur sanguinaire. Le joueur est à la tête d'une troupe de rebelles et se lance dans des actions ayant pour but de renverser le pouvoir totalitaire en place. Ces missions vont de la destruction de systèmes informatiques contenant des informations sur la situation de la base secrète des rebelles, en passant par une opération visant à libérer des otages, ou du sabotage pur et simple.

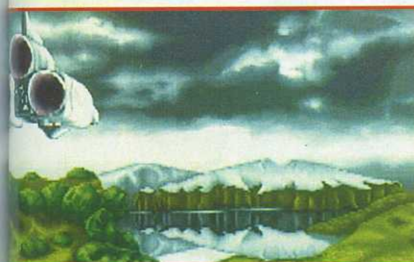
Au départ, le joueur choisit la mission qu'il veut exécuter, détermine le niveau de difficulté (7 degrés différents) puis il s'occupe d'équiper son escouade. Le nombre d'hommes envoyé en mission dépend du scénario, les opérations étant plus ou moins difficiles. Pour chaque homme il faut choisir une arme et des armes, en dépensant les points thunes qui vous sont attribués comme bon vous semble. De nombreuses armes de tout type sont disponibles ainsi que des armures plus ou moins performantes. L'équipement influe directement sur la capacité de chaque homme à se déplacer, poids oblige. Attention de ne pas surcharger votre escouade qui se déplacerait alors comme une tortue asthmatique.

Vient alors le largage des hommes sur les lieux de l'opération. L'action est vue de haut avec un petit effet de perspective cavalier sur les sprites et les décors. Vous devez placer stratégiquement les hommes de votre escouade pour accéder facilement à votre objectif ou bien vous déployer pour pouvoir lutter contre toute offensive ennemie. En effet, vous n'êtes jamais seul sur les lieux, une autre escouade se trouve face à vous, avec un nombre d'hommes, d'an-



- ▲ De nombreux graphismes de présentation animés viennent agrémenter le jeu.
- ▲ Entièrement géré par curseur interposé, Laser Squad est très maniable.
- ▲ Au début du jeu, il est possible de choisir d'afficher les textes en Français. Très utile pour décrire les objectifs des missions.
- ▲ Les graphismes sont très mignons, très détaillés et variés.
- ▼ Il n'y a que cinq missions, ce qui est un peu juste.
- ▼ Le système des sauvegardes est assez mal foutu et très limité.
- ▼ Dommage qu'on ne puisse linker deux PC pour jouer avec un pote.

SQUAD



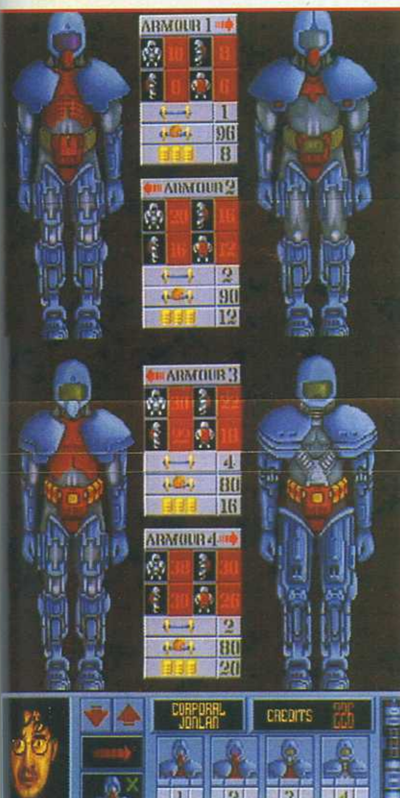






Les missions vous sont présentées graphiquement, avec de nombreux écrans pour les deux premières et des animations superbes. Tous les dessins sont tirés de digitalisations de films, on reconnait d'ailleurs parfois quelques acteurs retouchés.

droïdes ou de robots variant selon la mission. Dans le mode deux joueurs, cette seconde escouade est dirigée par l'autre joueur, tandis qu'en mode solo, l'ordinateur s'occupe de les manipuler. C'est là que le niveau de jeu entre en compte, l'intelligence de votre adversaire dépend du chiffre que vous avez sélectionné au début.



LES ARMURES
Choisissez aussi une arme pour chaque homme. Il y en a quatre différentes, chacune a une résistance particulière et demande plus ou moins d'efforts pour se déplacer, les armures vous ralentissent

L'accident bête, l'un de vos hommes vient de tirer et de faire sauter la porte d'une cellule avec son lance-roquette. Bien joué, vous avez libéré votre ami, seulement l'explosion a tué deux hommes qui étaient placés trop près. Mal joué.



Laser Squad avance en tours de jeux, chaque camp se déplace, tire, agit comme il le veut, puis c'est à l'autre joueur. A l'aide d'un curseur, vous cliquez sur l'un des membres de votre escouade, vous le déplacez en cliquant sur le point où vous voulez l'emmener. Si des personnages ennemis sont dans votre champ de vision, ils apparaissent alors à l'écran et vous pouvez décider ou non de leur tirer dessus. Toutes ces manipulations utilisent des points d'action; au début de chaque tour de jeu chaque personnage a ses propres points d'action. Il est important de bien gérer son stock afin de ne pas vous retrouver face à un ennemi sans pouvoir lui tirer dessus. En effet, manipuler une arme (charger, tirer, lancer) coûte aussi des points, tout comme ouvrir une porte ou en fermer une autre.
Tout l'intérêt du jeu est basé sur le suspense et la stratégie. Vous déployez vos hommes en essayant de déloger vos adversaires.
Une fois qu'ils sont repérés, il faut les descendre le plus rapidement possible pour qu'ils n'aient aucune chance de riposter. Chaque mission se déroule dans des lieux différents, les graphismes changent et vos ennemis aussi.
Laser Squad est un soft très amusant, à condition d'apprécier les wargames, pour ceux qui ne connaissent pas encore ce type de simulations, le jeu est une très bonne entrée en matière. Très complet, avec des présentations de missions superbes, une finesse graphique intéressante et de bons bruitages Laser Squad mérite bien d'atterrir entre vos mains puis dans le lecteur de disquettes de votre PC.

SEB

EDITEUR : KRISALIS
SUR PC

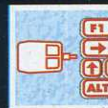

WARGAME






3 DISQUETTES


2 JOUEURS


SOURIS-CLAVIER









GRAPHISME	16
BRUITAGE	14
MUSIQUE	14
ANIMATION	14
MANIABILITÉ	16
INTERET	16
ORIGINALITÉ	16

■ S.BLASTER
❑ S.BLASTER PRO
■ AD LIB
■ ROLAND MT 32
❑ SOUND SOURCE
❑ COVOX
❑ PRO AUDIO SPECTRUM

EGA ❑
VGA ■
SVGA ❑

84%

TESTÉ EN MODE VGA AVEC UNE CARTE SOUNDBLASTER



Les missions au-dessus des Philippines se déroulent souvent de nuit. De plus, vous décollez d'un superbe porte-avions, accompagné de ses croiseurs.

-Oh, la belle page de présentation ! C'est joli, non ? Tiens, cela me donne envie d'allez faire du ski avec Seb et sa mémé (comprend qui veut...).



GUNSHIP 2000
PHILIPPINE ISLAND & ANTARTICA SCENARIO

Après avoir risqué votre vie maintes et maintes fois au cours de nombreuses et dangereuses missions, vous aviez décidé de prendre quelques vacances afin de récupérer vos forces. Vous êtes d'ailleurs bien loin de tout cet univers militaire, lorsque vous recevez un télégramme de mobilisation vous demandant de reprendre immédiatement du service. Mais le souvenir de tous vos amis abattus par cette vermine d'ennemis ne vous donne pas envie d'y retourner. Pourtant, ils savent tous que vous êtes le meilleur et que seul un militaire de votre rang est capable de venir à bout de ce sale boulot. Après mûre réflexion, vous décidez donc de répondre présent à l'appel. 06h30 du matin, vous voilà au Quartier Général afin de prendre connaissance des nouvelles missions à entreprendre. Vous apprenez alors qu'il va falloir, dans un premier temps, intervenir aux Philippines. En effet, les nombreux changements de gouvernement depuis plus de 20 ans n'ont fait qu'aggraver la situation d'une économie déjà bancale et provoquent de gros problèmes de politique intérieur. Plusieurs groupes opposés au régime, tels que les Moslems, le NPA (New People 's Army communist), comprenant la plupart du temps des officiers militaires, tentent de renverser le pouvoir. C'est donc à la demande des autorités officielles que vous allez lutter contre ces fauteurs de troubles isolés. Vous devrez intervenir dans les montagnes de Luzon où se trouvent des villages rebelles, détruire l'Edwin Air Force base avant que les Moslems puissent avoir le temps d'en exploiter l'armement, ou encore soutenir les troupes alliées. De retour à la base, vous repartirez aussi sec (si vous êtes encore de ce monde) dans l'Antarctique, où l'Argentine tente de prendre possession de la production d'huile afin de subvenir à sa propre consommation. Elle va donc essayer de paralyser le canal de Beagle, annexer les îles Malvinas et les Georgia South Islands, afin de rendre l'accès à cette région presque impossible. Certaines missions se déroulent à l'intérieur d'une ville où vous devrez détruire plein de trucs comme des ponts, des immeubles... Pour résumer, disons qu'il y a pas mal de possibilités et qu'il faudra du temps pour les mener toutes à bien. Mais ce disque de Scénario améliore également le jeu à plusieurs endroits. Avec une carte sonore, les sons digitalisés sont maintenant en tâche de fond (pas de pause lorsque ça parle), le MT32 peut fonctionner en même temps qu'une autre carte, les bruitages étant confiés à une carte compatible Soundblaster, et de nouveaux équipements ainsi que de nouvelles armes font leur apparition (Su-27, Fokker 27, Agusta A109A...). Mais si rien de cela ne vous satisfait, vous pourrez créer vos propres missions avec l'éditeur prévu à cet effet. Vous pouvez placer les ennemis là où ça vous chante, choisir le terrain d'action, le climat et la saison, l'heure, la visibilité... On peut absolument tout faire ! Si vous êtes donc un fan de Gunship 2000 en mal de missions, ces nouveaux scénarios vous sortiront de votre profonde lassitude en redonnant la pêche à votre soft favori ! Bon vol...

LORD CASQUE NOIR




SIMULATION


NOTICE VF : NON


640 KO


3 MO


1 JOUEUR



JOY-SOURIS-CLAVIER



■ S.BLASTER
❑ S.BLASTER PRO
■ AD LIB
■ ROLAND MT 32
■ ATI STEREO FX
❑ COVOX
❑ PRO AUDIO SPECTRUM

EGA ❑
VGA ■
SVGA ❑

EDITEUR : MICROPROSE
SUR PC

GRAPHISME	16
BRUITAGE	18
MUSIQUE	13
ANIMATION	14
MANIABILITÉ	16
INTERET	19
ORIGINALITÉ	16

83%

UP & DOWN

▲ Les scénarios sont travaillés et intéressants.
▲ L'éditeur de missions est bien conçu et prolonge la vie du programme.
▲ Les petites innovations, notamment au niveau du son, rendent le jeu plus attrayant.

▼ Certaines missions sont beaucoup trop difficiles.
▼ Il est dommage que les routines d'affichage n'aient pas, elles aussi, bénéficié d'une mise à jour.

MYSTERE, HUMOUR, GAGS, DELIRE !!

GOBLIINS 2

LES REVOICI ENFIN DANS
UNE AVENTURE DESOPILANTE
PONCTUEE DE GAGS HILARANTS
DANS UNE AMBIANCE TRES CARTOON







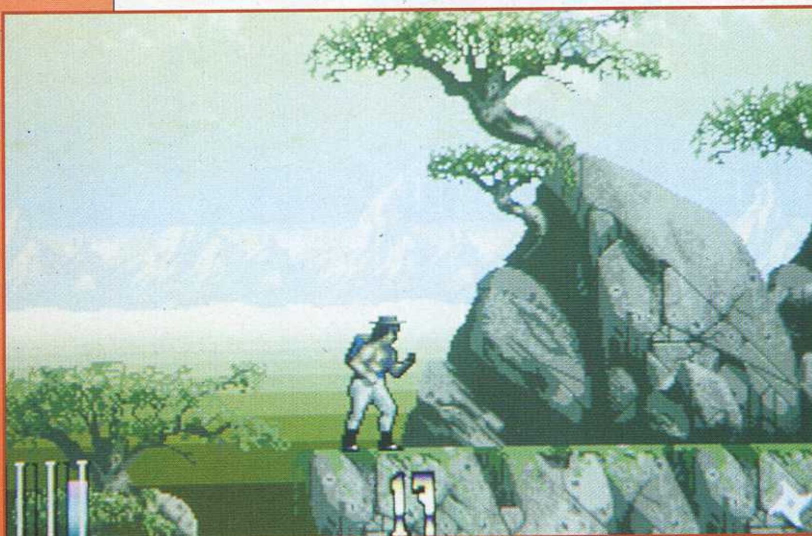
The Prince Buffoon

Disponible sur:
PC COMPATIBLES (256 VGA)
AMIGA, ATARI ST
A partir du 15 Octobre 1992

COKTEL VISION

COKTEL VISION
5, Rue Jeanne Braconnier
92 366 MEUDON-LA-FORET
Tél: (1) 46 30 99 57

SHADOW



Le graphisme est de toute beauté. Les montagnes de fond scrollent toutes sur un plan différent. Mais vous n'aurez guère le temps de contempler le paysage, à moins que vous ne vouliez servir de festin aux cannibales de la région!

Après la suite, le retour! Pour tout vous avouer, j'était persuadé en recevant le jeu que ce troisième épisode ne serait qu'un remake du précédent sans aucune innovation. Eh bien, nenni! Certes, les techniques d'animations restent les mêmes mais en ce qui concerne l'intérêt du jeu, c'est complètement nul. Meeeuuhhh non je plaisante, c'est génial. C'est tellement bien que je vais même vous conter l'histoire depuis le tout début (oh ben non alors c'est trop long!) Ok, je vous la fait en style télégraphique : Aarbron prend l'avion - stop - Il pilote comme un blaireau - stop - Un moteur prend feu - stop - Il est pas dans la merde - stop - Il flippe comme un fou - stop - Il saute en parachute - stop - Il a eu très chaud ! -sstttoooooooop. ("mais c'est nul!", "Eh ouais mais c'est court.", "D'accord mais c'est nul.", "Je peux recommencer si tu veux?", "oh non c'était super!", "Eh bien tu vois - stop - quand tu veux! - stop - ") Vous vous retrouvez dans le pays de Kara-Moon à la recherche des quatres objets qui doivent vous aider à vaincre l'ignoble Maletoth. Mais votre quête n'est pas seulement jonchée de monstres horribles tout clonkés (c'est un mot que l'on utilise chez Joystick pour dire tout et n'importe quoi, et comme on est tous débiles, ça nous fait beaucoup rire!), mais de casse-têtes en tout genre, un peu comme Rick Dangerous mais en beaucoup plus complexes. Sur un total de quatre niveaux différents, seuls les deux premiers sont accessibles lorsque vous débutez le jeu. Quel que soit le niveau choisit, on est tout de suite saisi par la beauté du graphisme. Les couleurs sont splendides et la finesse du décor est à mourir. Mais le simple fait de se déplacer renforce encore cette impression : scrollings multiples d'une fluidité à tomber par terre, maniabilité parfaite. Lorsque vous déplacez un objet, par exemple le roue du char, l'effet de rotation de celle-ci est irréprochable. Vous voilà donc parti à la recherche du premier article. Un coup de manette par ci, un coup de bouton par là, un coup de shurikens partout, bref, rien de bien original! Oops, j'ai parlé trop vite, me voilà en face d'une pierre remplie de pics, qui ne demande qu'à m'aplatir lorsque je vais passer dessous. Une seule solution, retourner en arrière, buter tout les cannibales,



Un des monstres chargé par Maletho de protéger l'un des quatre objets sacrés. Ils sont pas très gentil et très très gros. Bien évidemment, l'animation ne souffre d'aucun ralentissement et l'on est tous très contents (poil aux dents)!

UP & DOWN

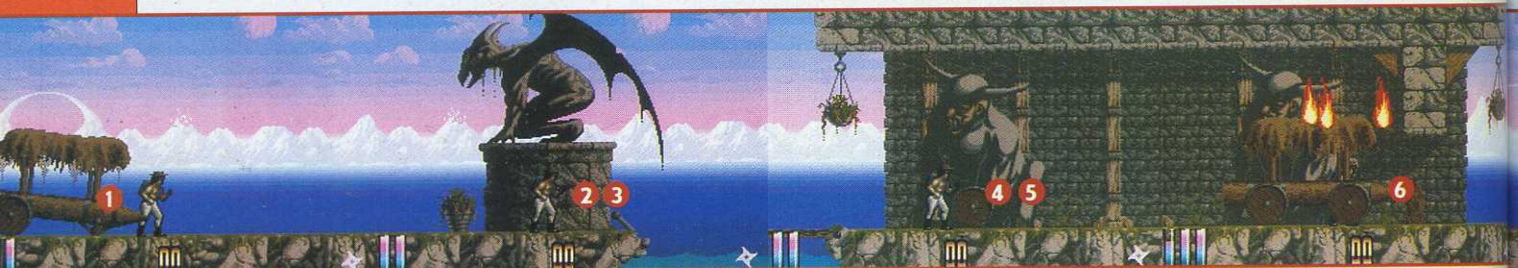
▲ La beauté du jeu dans tous les domaines. Que ce soit le son, le graphisme ou l'animation, c'est quasi-irréprochable. Du très grand Psygnosis!

▲ La maniabilité est plus qu'agréable. Le personnage réagit instantanément et exactement aux actions du joystick.

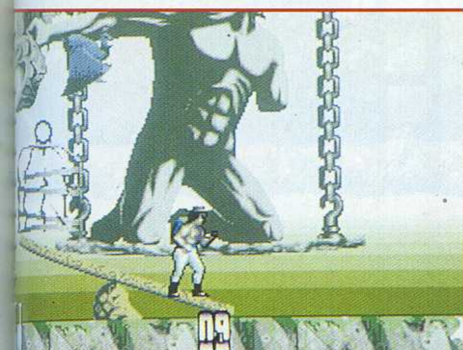
▲ L'aspect original de ce troisième épisode. La rélexion est indispensable et les astuces hyper bien pensées sont un vrai régal.

▼ Le jeu peut paraître trop facile, mais le nombre de vies le rend difficile à terminer. Il en résulte une perte d'intérêt pour les plus impatients.

▼ Le changement de disquette lorsque l'on perd (pour deux niveaux) même avec l'option fin rapide. (c'est quand même plus cool qu'avec Beast I et Beast II).

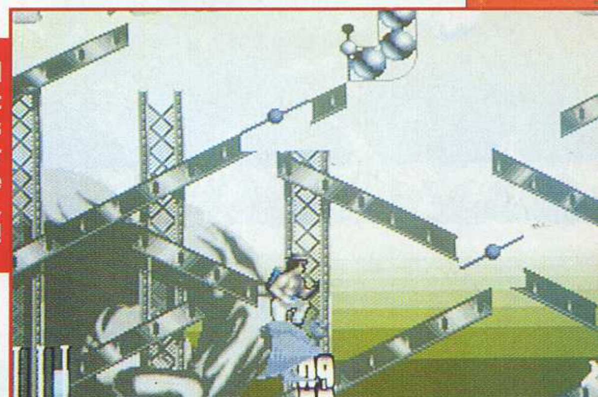


W OF THE BEAST III



Le passage du piaf n'est pas facile. Pour tout vous dire, il m'aura fallu une bonne demi-heure pour trouver le moyen de monter sur ce volatile diabolique.

Une fois monté sur l'oiseau en question, il faudra résoudre un véritable casse-tête avec des trappes à bouger dans tous les sens pour que toutes les boules puissent trouver leur emplacement! Ce petit jeu est très drôle mais n'est pas aussi facile qu'il n'y paraît, loin s'en faut!



pousser le morceau de gigot qu'ils étaient en train de faire cuire sous cette satanée pierre, choper la clef en or pour aller libérer le monstre de sa cage. Et voilà, cette abrutie de bestiole se précipite sur l'appétissant morceau de viande et se fait littéralement écrabouiller par la fantastique pierre. Mon dieu la bébête est devenue toute plate. Bien fait pour elle! Je lui marche dessus et je suis tout content d'avoir résolu cette étape si simple pour un joueur de mon envergure. Me voilà à présent devant un piaf qui me demande de l'aider. Et puis quoi encore! Remarquez que l'on n'est jamais trop aidé dans la vie (cette phrase est très drôle à prononcer, essayez vous allez voir...et n'oubliez surtout pas la liaison entre trop et aidé!). Je décide donc de porter secours à ce brave volatile! Bien qu'il n'ait pas mon envergure (ahah), il donne plus d'un fil à retordre. Mais comment faut-il faire? Pour des raisons commerciales, il est totalement hors de question que je vous dévoile l'astuce (en fait je la connais pas). Le jeu est entièrement constitué d'énigmes de ce genre. Il y a toujours un moyen de progresser mais parfois cela demande une longue réflexion. Non seulement les astuces sont bien conçues mais en plus, elles sont très originales. Vous devrez par exemple changer l'inclinaison de trappes afin de faire tomber des boules pour combler des trous libérant un passage. Les objets disséminés tout au long du chemin ont tous une utilité presque immédiate. En clair, vous ne pourrez pas passer au niveau supérieur si vous n'avez pas trouvé à quoi ils servent. Les armes sont, par contre, très rares mais toujours adaptées aux circonstances du moment. Aarbron a donc de quoi se défendre. A ce propos, lorsque vous détruisez un ennemi, les animations de sprites sont démentes. Le plus souvent, il se démantele complètement. C'est du plus bel effet. Les gogniols gardant l'objet tant convoité font souvent la moitié de l'écran et leur déplacement ne provoque aucun ralentissement de l'Amiga. Ah oui, j'oubliais: la musique est, bien entendu, (sauf par les sourds) à la hauteur de ce que l'on peut en attendre: fabuleuse. Une option dans le menu de départ autorise la suppression de la séquence de fin (vous y viendrez souvent) évitant ainsi un trop long temps de chargement. Il est tout de même dommage de ne pouvoir sauver sa partie à la fin de chaque tableau, seul Hic de ce soft. Bref, Sadow of the beast va vite devenir une trilogie que l'on n'oubliera pas de sitôt !

LORD CASQUE NOIR

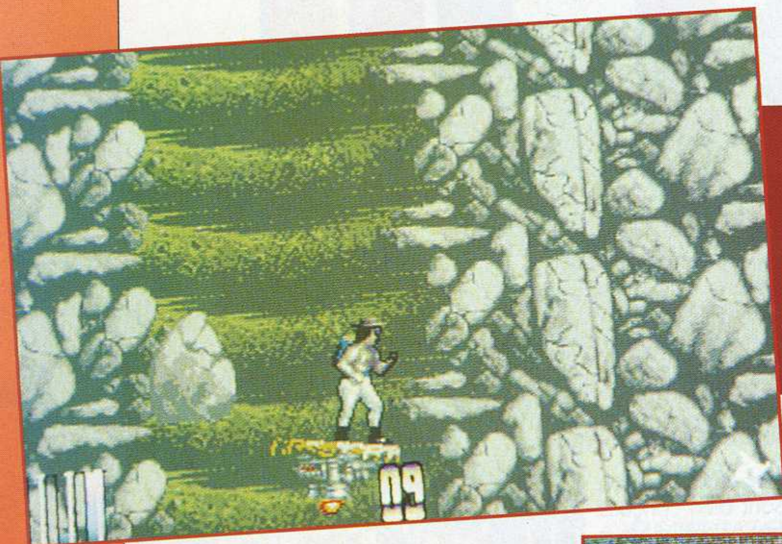
1 • Ce chariot ne fait pas seulement partie du décor. il devra être réparé et utilisé comme bélier pour défoncer une porte qui vous empêche de progresser.
2 • Sans l'activation de ce levier, il est impossible de franchir la rivière.
3 • Aarbron active donc cette fichue manette et le pont-levis se baisse pour libérer le passage. Le jeu peut continuer!
4 • Ah! voilà la roue manquante du chariot, poussez là jusqu'à celui-ci ...
5 • ... et mettez la en place. Plop, lorsque la roue est enclenchée sur son axe, sautez à l'intérieur du chariot et dirigez vous ...
6 • ... jusqu'à la porte obstruant le passage. Réfugiez vous sous le toit du chariot hors d'atteinte des flèches enflammées. Lorsque le tronc d'arbre a accompli sa tâche, précipitez vous vers le pont et passez sous les boules.
7 • Après être passé sur la trappe, celle-ci s'ouvre libérant cinq oiseaux qu'il faudra détruire. Lorsque c'est fait, il faut entrer dans la cavité et détruire la brique en or.
8 • Aarbron n'a plus qu'à sauter sur la grande trappe et se laisser glisser!



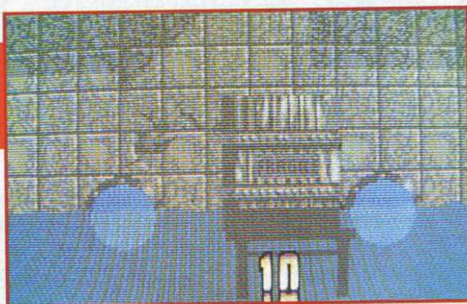
SUITE

SHADOW OF THE BEAST III SUITE

1 • Une pince essaye de vous attraper. Poussez le tonneau...
2 • Sautez en permanence pour échapper à la pince et tuez le gnome...
3 • Appuyez sur les boutons pour déposer le tonneau sur le tapis roulant...
4 • Descendez par l'échelle et basculez la trappe, puis remontez jusqu'au tapis roulant...
5 • Entrez dans le tonneau et lancez une shuriken sur le levier...
6 • Le tonneau se ferme et le tapis se met en route. Vous vous retrouvez à l'étage inférieur...
7 • Le monstre n'y voyant que du feu fait son travail habituel...
8 • Il vous jette dans le trou...
9 • Et vous voilà flottant dans les eaux du château
10 • Si vous possédez tout l'or, vous avez fini ce niveau!! Merci Lord Casque Noir!



Certaines plates-formes vous propulsent l'air à l'aide d'un pulso réacteur. Ce n'est pas par hasard si elles sont plus puissantes que les autres. Ne serait-ce pas pour lever des poids très lourd? Bon j'arrête je vous ai déjà assez aidé... eh eh



On ne voit plus le personnage mais il est derrière la caisse en plein milieu de l'eau. Il faut fracasser la caisse.

EDITEUR : PSYGNOSIS
SUR AMIGA


ARCADE/AVENTURE


NOTICE VF: 16


512 KO


3 DISQUETTES


1 JOUEUR


JOYSTICK

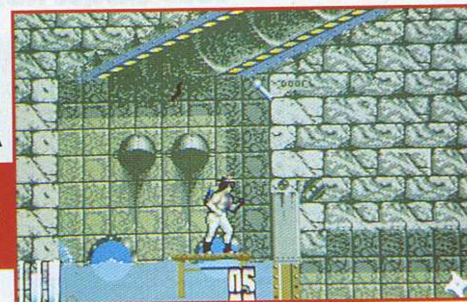
GRAPHISME	19
BRUITAGE	17
MUSIQUE	19
ANIMATION	19
MANIABILITÉ	17
INTERET	18
ORIGINALITÉ	16

94%

VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA

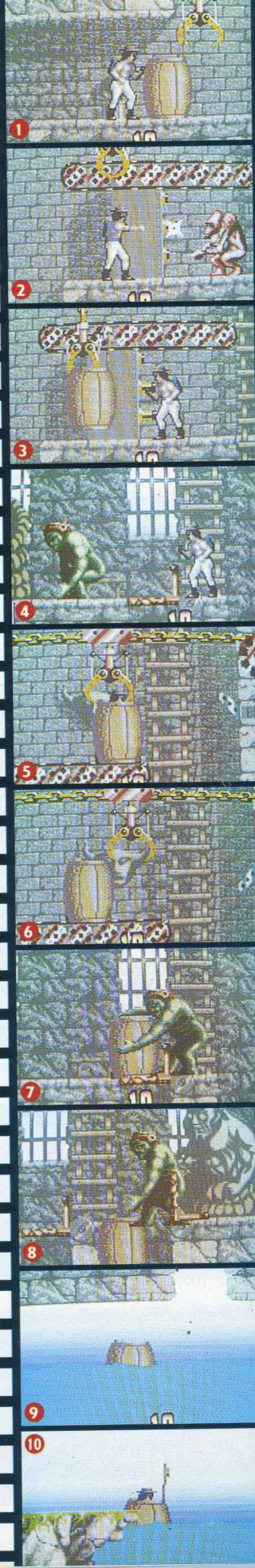


Aarbron vient de faire preuve de beaucoup d'agilité. Se faufiler au milieu de tous ces pics n'est pas une mince affaire...



Il n'est pas rare qu'une pièce se remplisse d'eau. Il faut, dans ce cas, trouver au plus vite un objet flottant sur lequel on peut monter.

VU ET DISPO CHEZ INNELEC



WEEN

Chic alors, ce nouveau logiciel d'aventures va vous permettre de retrouver une ambiance de contes de fées, pour une fois originale. En effet, au lieu de s'inspirer des légendes habituelles, Ween sort des sentiers battus en réussissant toutefois à créer un monde cohérent et très attachant, rompant avec le folklore habituel. Tout commence lors d'une superbe présentation animée, pendant l'horreur d'une profonde nuit. L'orage tonne au loin et les volets claquent tandis que l'écran scrolle. Comme pour annoncer les terribles évènements à venir, la tempête se déchaîne sur le royaume des roches bleues. Ohkram, Maître Sorcier Protecteur du royaume, sent que ses pouvoirs commencent à l'abandonner. Jadis, il avait réussi à combattre et défaire Kraal, un magicien qui convoitait la contrée. Cette fois-ci, Kraal revient et l'issue du combat risque d'être tout autre car Ohkram est désormais bien vieux. Pour sauver le royaume, il existe pourtant une possibilité: retrouver 3 grains de sable et les mettre dans le Revüss, sablier du pouvoir, avant l'éclipse prévue dans trois jours. C'est donc à Ween, le petit-fils d'Ohkram, qu'échoit la quête. Avant trois jours, Ween doit retrouver les grains de sable, accéder au temple secret, tuer le dragon aux cent visages et convaincre la gardienne de lui ouvrir la porte. Voilà pour la mission de base mais, en réalité, il faudra déjouer d'autres pièges, les rebondissements étant très nombreux dans ce jeu, particulièrement dans la dernière partie de l'histoire. En fait, ce n'est une fois que l'on possède les trois grains et que l'on se croit tiré d'affaire que les choses commencent à devenir extrêmement compliquées. Outre le scénario plutôt amusant dans son développement, Ween est particulièrement attrayant et traité, là aussi, de façon originale en ce qui concerne les énigmes et l'utilisation des objets magiques fort nombreux. En début de partie en effet, Petroy, qui accompagnera par télépathie Ween pendant la quête, lui confie une boule de cuivre possédant une curieuse propriété. Cette boule, associée à une bague ainsi qu'à un collier ou un diadème que l'on trouve en cours de partie, permet de créer des objets très utiles: un chaudron, un tube creux ou bien encore une épée. En cours de jeu, on trouve aussi de quoi faire des potions magiques permettant de faire pousser des serpents, des fleurs, de rapetisser certaines choses, etc. Bref, tout ces objets, associés aux potions, permettent de résoudre de nombreuses énigmes et de passer au tableau suivant en les utilisant sur les éléments de décors ou entre eux, d'un simple clic. Du reste, le jeu ne permettant pas d'intervenir dans les dialogues, c'est par ce biais que l'on passe de tableau en tableau. Au fur et à mesure que l'on progresse, on se trouve donc en possession d'éléments de plus en plus complexes pour résoudre des casse-têtes qui le sont tout autant. Outre le passage d'une salle à l'autre, ressemblant assez -personnages animés en moins- à ce que l'on trouve dans Gobliins, il faudra, dans ce jeu, lors de la séquence du labyrinthe ou de la prison, résoudre une énigme afin d'ouvrir une serrure. En général, la serrure en question comporte 4 boutons sur lesquels il s'agit de cliquer dans le bon ordre. Dans ce cas, on fait appel à Petroy, toujours bon conseiller, qui suggère la marche à suivre ou traduit un message écrit dans la salle dans une langue que lui seul connaît. Toujours très logiques, ces "devinettes" sont très bien dosées, juste assez compliquées pour que l'on s'amuse, juste assez simples pour

L'ÉCRAN DE JEU



A GESTION : il est possible de sauvegarder ou de recharger 15 parties. Bon point, une confirmation est demandée.

B JOKERS: permettent de débloquer certaines situations. N'en abusez pas.

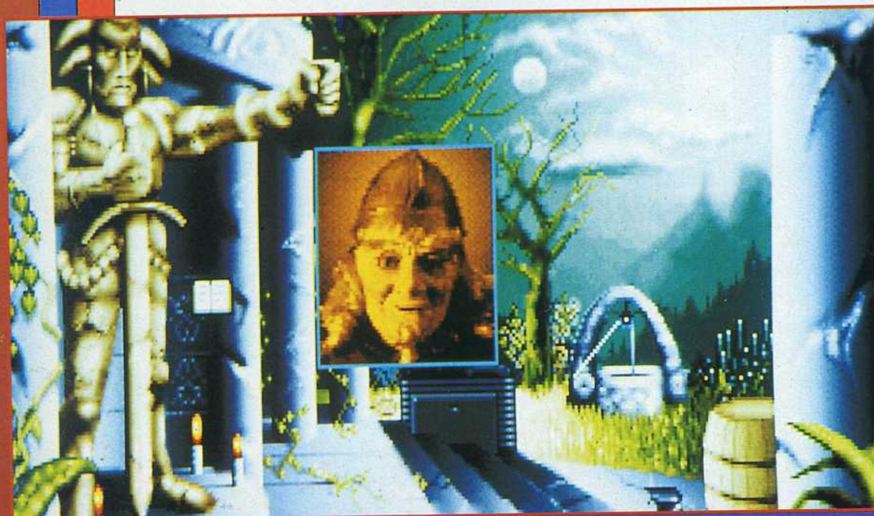
C BLOC-NOTES: très pratique pour noter, par exemple, les traductions de runes faites par Petroy.

D INVENTAIRE: ouvre l'inventaire et, associé avec le bouton droit de la souris, permet d'utiliser un objet sur un autre.

E PERSONNAGES: pour utiliser un objet sur soi-même ou poser une question à Petroy.

F DÉPLACEMENT : offre l'opportunité de retourner directement dans un lieu déjà visité.

G RÉGLAGES: outre le réglage de la musique,sert à afficher la date et changer la police de caractère. Youpi! voilà le type même d'options pas chères qu'on aimerait voir dans tous les jeux.



Petroy est un spécialiste des langues anciennes (philologue) qui saura vous aider par télépathie. Admirez au passage l'incrustation vidéo. (PC)



Dans le labyrinthe, il faut, pour ouvrir les portes, trouver la logique de chaque serrure. (PC)

N

MEGASTAR joystick



Urm, le gentil vampire, vous aidera si vous pouvez lui donner des framboises, des mûres ou, mieux encore, de bonnes fraises. (PC)

qu'on ne se lasse pas. Techniquement, le logiciel est particulièrement bien réalisé. L'installation, qui ne pose aucun problème, ne nécessite pas que l'on modifie ses fichiers de configuration. Le graphisme, superbe sur PC, raisonnablement esthétique sur ST et carrément en deçà des possibilités de la machine sur Amiga, donne parfois l'impression que plusieurs styles cohabitent mais rien de bien méchant: quel que soit le style en question, c'est toujours très beau, d'autant que de nombreuses digitalisations animées dont Coktel a le secret (ESS, Bargon Attack, Fascination) ponctuent le jeu. Sachez enfin que la musique est extraordinaire, aussi bien du point de vue (ou d'ouïe!) technique qu'en ce qui concerne les mélodies, très riches et évocatrices sur PC et ST. En revanche, la musique de la version Amiga, superbe mais pas assez variée, colle mal au jeu. Décidément, l'éditeur n'est pas à l'aise sur cette machine (cf: Bargon Attack). Notez enfin que la version PC du logiciel accepte naturellement la carte MDO de Coktel. En un mot, voilà un superbe jeu d'aventure, original et très attachant.

MOULINEX



La plupart des tableaux comportent de petites animations (eau qui coule, insectes, oiseaux, etc.). Naturellement, lorsque l'eau coule ou qu'un objet brûle, on l'entend. (PC)

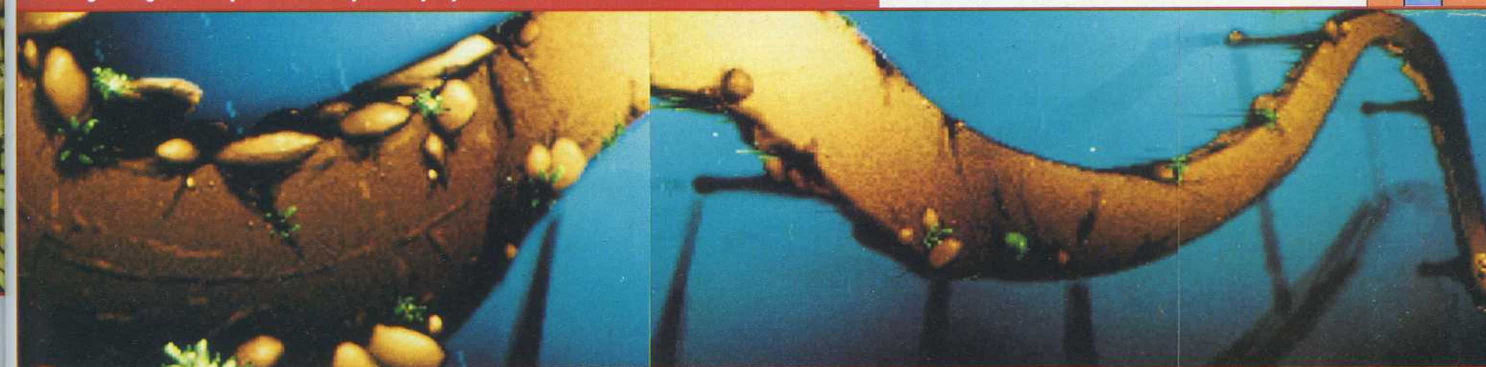
Pour passer chaque tableau, il faut utiliser différents objets, comme dans Gobliiins. (PC)

UP & DOWN

▲ Le scénario, basique au début, comporte de nombreux rebondissements aux 3/4 de l'aventure.
▲ Les musiques, superbes (sur PC et ST), sont très évocatrices et collent bien à l'aventure (notez que chaque version dispose de musiques différentes).
▲ Parfois difficiles, les énigmes restent très logiques.
▲ Les animations digitalisées donnent un cachet particulier au logiciel.

▼ Le début de l'aventure est trop facile.
▼ L'ergonomie parfois étrange, déroutera les joueurs avertis.
▼ Le graphisme, inégal, ne constitue pas un ensemble cohérent et, dans certains tableaux, on croirait presque avoir changé de jeu.
▼ La version Amiga est globalement assez pauvre.

Lorsque l'on arrive dans un endroit particulier, une scène semblable à celle-ci permet de suivre, sous forme de scrolling ménageant une pause dans la quête, le périple de Ween. (PC)



WEEN SUITE



VERSION ST



VERSION AMIGA

EDITEUR : COKTEL VISION

SUR PC HD

 AVENTURE
 NOTICE VF : 12
 NON
 -
 1 JOUEUR
 SOURIS


GRAPHISME	15
BRUITAGE	17
MUSIQUE	18
ANIMATION	16
MANIABILITÉ	13
INTERET	15
ORIGINALITÉ	15

- ■ S.BLASTER
- ❑ S.BLASTER PRO
- ■ AD LIB
- ❑ ROLAND MT 32
- ❑ SOUND SOURCE
- ■ MDO
- ❑ PRO AUDIO SPECTRUM

EGA ❑
VGA ■
SVGA ❑

91%

EDITEUR : COKTEL VISION

SUR AMIGA

 AVENTURE
 NOTICE VF : 12
 NON
 3 DISQUETTES
 1 JOUEUR
 SOURIS-CLAVIER

GRAPHISME	13
BRUITAGE	13
MUSIQUE	13
ANIMATION	14
MANIABILITÉ	13
INTERET	15
ORIGINALITÉ	15

87%

EDITEUR : COKTEL VISION

SUR ATARI ST

 AVENTURE
 NOTICE VF:12
 NON
 3 DOUBLE FACE
 1JOUEUR
 SOURIS

GRAPHISME	14
BRUITAGE	15
MUSIQUE	16
ANIMATION	15
MANIABILITÉ	13
INTERET	15
ORIGINALITÉ	15

91%



FALCON 3.0 OPERATION TIGER

Qui oserait me regarder droit dans les yeux en m'affirmant qu'il n'a jamais entendu parler de Falcon 3? Alors qui? Ahah je savais que tout le monde le connaissais ce sacré simulateur de vol. Mais si, rappelez vous, il proposait des missions délirantes et des graphismes fabuleux: relief des montagnes d'un nouveaux style, simulation de l'éblouissement lorsque l'avion faisait face au soleil, option magnétoscope... en tout cas, il aura fait couler beaucoup d'encre dans l'ensemble de la presse. Eh bien, voilà de nouveaux scénarii pour l'amour de votre vie, ou plutôt une vraie mise à jour. En effet, Opération Tiger ne se contente pas de proposer une ou deux nouvelles missions, mais d'améliorer certaines parties du programme comme le graphisme ou même de rajouter des touches supplémentaires, de nouveaux sons digitaux ainsi que de nouvelles armes et avions (Mirage 2000, Mig 21...) trois théâtres d'actions sont disponibles : le Pakistan, la Corée et le Japon. Le premier scénario vous emmène dans les "Kurile Islands" se situant aux frontières du Japon. La grande crise économique russe ouvre d'ambitieuses négociations avec le Japon qui, en échange d'une aide économique, se verrait restituer les Iles de Kurile. Mais la situation s'aggravant, Boris Yeltsin est renversé par l'armée et le nouveau dictateur pense qu'il s'agit d'une mauvaise affaire voyant ces îles comme une immense base militaire très bien placée. Bien que les Etats-Unis n'ont pas de raison apparente de se mêler du conflit (bien qu'ils crèvent d'envie de taper les Russes), ils voient tout de même d'un mauvais oeil la transformation de ce lieu stratégique en base ennemie. Le reste de l'histoire est facile à deviner: protéger les forces Japonaises, repousser les attaques amphibies, stopper la flotte adverse... le problème de la Corée est approximativement le même que lors de leur première guerre, à savoir que le Nord veut bouffer les richesses de la Corée du Sud et que le Sud se doute de quelque chose. Même topo que précédemment, vous allez devoir participer à la défense de la partie Sud du pays en bombardant les points stratégiques au Nord. La dernière campagne vous propose de participer à quelques actions militaires au côté de l'armée Pakistanaise aux prises avec l'Inde. Vous devrez détruire toute leur force aérienne, leurs radars, bref, les dilapider. Que vous dire de plus si ce n'est que Falcon 3 reste l'un des meilleurs simulateurs de vol et que les petites améliorations qu'apporte ce package ne le rend que plus attrayant? Si vous aimez Falcon, vous adorerez Operation Tiger!

LORD CASQUE NOIR



Les nouveaux terrains d'actions choisis par les auteurs font souvent parler d'eux dans le monde de l'information (drogues, opérations militaires, guerres civiles...) est-ce un pur hasard?

Comme je suis bon. Voilà que je prends en chasse trois avions d'un coup! Balaise non? Bien sûr, c'est totalement volontaire. (Pfouff...) et je vous le refais quand vous le voulez!



EDITEUR : MICROPROSE SUR PC

SCENARIO — NOTICE VO — 640 KO MINI — 3,5 MO — 1 JOUEUR — JOY-SOURIS-CLAVIER

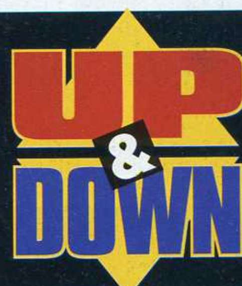
GRAPHISME	18
BRUITAGE	19
MUSIQUE	14
ANIMATION	16
MANIABILITÉ	15
INTERET	17
ORIGINALITÉ	14

86%

- ■ S.BLASTER
- ❑ S.BLASTER PRO
- ■ AD LIB
- ■ ROLAND MT 32
- ❑ SOUND SOURCE
- ❑ COVOX
- ❑ PRO AUDIO SPECTRUM

- EGA ❑
- VGA ■
- SVGA ❑

2 JOUEURS PAR MODEM. TESTÉ SUR 486DX 50 AVEC SOUNDBLASTER ET GRAPHIQUE VGA



▲ Les mises à jour qu'apporte ce programme. Nouveaux graphismes, nouveaux sons, diversités des graphismes.

▲ L'intérêt des nouvelles missions à effectuer. On ne s'ennuie pas une seule seconde

▼ La lenteur de l'animation, mais ça, c'est à cause du programme d'origine.

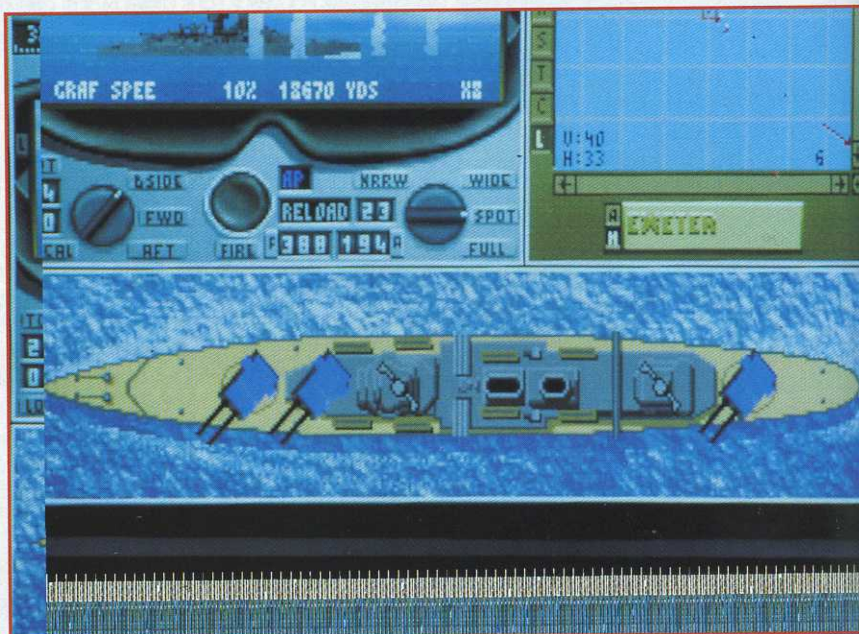
▼ La documentation en anglais

GREAT NA



La salle de navigation sert à choisir l'angle de virage, la vitesse et offre la possibilité de propager un nuage de fumée en guise de camouflage.

Cette première simulation de SSI vous invite à revivre le calvaire de la guerre de l'Atlantique Nord, qui dura plus de quatre ans. Du simple affrontement entre deux bateaux jusqu'au commandement de la totalité des flottes alliée ou ennemie pendant tout le conflit, ce programme est le plus exhaustif et le plus complexe dans son genre. Le jeu peut se dérouler selon deux modes différents. Le premier, le mode "Operations", vous propose de prendre part à quelques batailles très célèbres comme l'affrontement du "Hood" britannique et du non moins célèbre Bismarck allemand, ou encore du croiseur Gneiseneau aux prises avec le porte-avions de la Royal Navy Glorious et son convoi de destroyers. Une dizaine de missions est disponible. Cette partie permet d'aborder les divers aspects du commandement de chaque navire engagé. Qu'il s'agisse des décisions à prendre, des manoeuvres à effectuer, des torpilles à lancer, des avions à détruire ou à envoyer (lorsque vous êtes sur un porte-avions), des parties du navire à réparer ou de l'eau à pomper... tous les points stratégiques d'un bateau de guerre y sont représentés. Vous pourrez, si vous le désirez, prendre toutes ces opérations en main ou bien en laisser une partie à l'ordinateur. Si par exemple, dans l'opération en cours, vous devez diriger une flotille de trois cuirassés, il est bien evident qu'avant de passer d'un navire à un autre, vous devrez passer le précédent en mode automatique afin qu'il continue à progresser d'une façon cohérente. Une carte utilisant différents filtres permet de faire apparaître des renseignements sous forme de cercles tels les portées maximales de tir des différents navires, leurs noms, la portée de leur radar... La météorologie est également simulée, rendant certaines opérations de visée encore plus difficiles. Il est également possible de coordonner les actions de tous les bateaux à partir de celui que l'on dirige, ou encore de se dissimuler sous un épais nuage de fumée à l'abri des regards ennemis. L'option "Replay" retrace dans le moindre détail les actions qui se sont déroulées pendant la bataille. Sympa, non ? Dans l'autre partie du programme, le mode "Campaign", vous avez la douloureuse mission d'organiser les forces alliées ou ennemies pendant la période de la guerre. Suivant le camp choisi, vous devrez soit défendre, soit attaquer. Dans ce mode, la partie "arcade" disparaît totalement pour ne laisser place qu'à de nombreux tableaux récapitulatifs sur les actions et les ordres en cours. C'est pour le moins complexe, et seuls les véritables mordus accrocheront à cette partie du soft. De nouveaux



Nous sommes dans la salle des canons principaux. Après chaque coup tiré, il faut attendre que les canons se rechargent. Les gerbes de flotte indiquent que le coup est raté.

UP & DOWN

▲ Le réalisme poussé de cette simulation est impressionnant

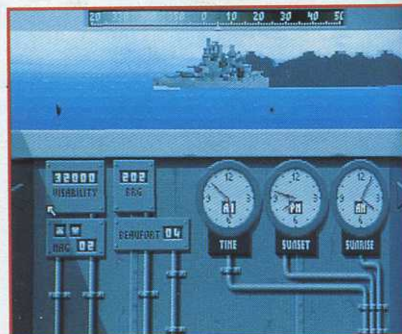
▲ Les graphismes sont assez bien exploités.

▲ Les sons superbes sont tous digitalisés, renforçant ainsi le réalisme.

▼ Les sons digits stoppent la machine pendant quelques secondes et c'est agacant.

▼ La trop grande complexité de la partie "Campaign" rend le jeu accessible seulement à une minorité de passionnés.

▼ La documentation en anglais (dans la version testée) est énorme et pas toujours bien conçue.

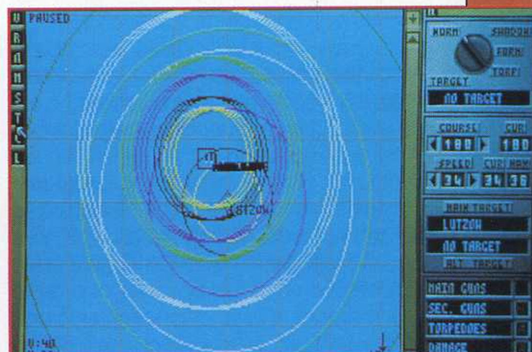


Le Hood se protège justement derrière un écran de fumée. Rusé, non ?

AL BATTLES

LES U-BOOT

Comme lors de la première guerre mondiale, l'Allemagne livra une féroce guerre sous-marine aux convois alliés. Cette guerre de l'Atlantique, qui dura pratiquement tout le temps du conflit (1939 à 1943), connut sa phase culminante en 1942. Cette seule année, les sous-marins allemands "U-Boot" coulèrent plus de huit millions de tonnes. Seulement dix heures après le déclenchement des hostilités, le 5 Septembre 1939, un U-Boot coulait un paquebot britannique : l'Athenia. Bien que le rapport de force soit colossal (29 bateaux de guerre et 56 sous-marins allemands contre 303 navires et 65 sous-marins alliés, au début du conflit), la marine allemande infligea de très lourdes pertes aux alliés. Le cuirassé Bismarck, fierté de la Kriegsmarine, fut coulé à 400 milles à l'ouest de Brest le 27 Mai 1941 à 10H36 par trois navires anglais. Le 24 Mai, il avait lui-même causé la perte du fleuron britannique : le cuirassé Hood. Le premier navire US sombre le 31 octobre de cette même année. Les USA décident alors de s'engager plus profondément dans le conflit. Le 13 novembre, un U-Boot coula le porte-avions "Ark Royale", une perte immense pour la flotte alliée. Il faudra attendre 1943, et un prêt financier accordé par les Américains, pour que le tonnage de la flotte offensive dépasse celui des pertes. Le 24 mai 1943, la marine allemande perdit 38 U-Boots. La flotte alliée prit alors le dessus...



L'écran principal permet de suivre tous les navires alliés ou ennemis. C'est de là que l'on peut diriger l'ensemble des opérations. Les différents cercles représentent la portée des différentes armes, la profondeur du champ visuel, etc.

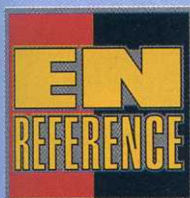




Les écrans où s'effectuent les choix sont superbes et exploitent très bien l'interface VGA (comme quoi, quand on veut !...)

concepts font leur apparition, comme l'obligation pour les navires de retourner régulièrement à leur port d'attache pour faire le plein (les cuirassés allemands pouvant faire le plein en pleine mer grâce aux "Oiler" - bateaux ravitailleurs), la nécessité de protéger les convois marchands, de définir les zones de patrouille ainsi que d'organiser la protection des côtes... Bref, j'en passe et des meilleures, c'est affreusement compliqué : entre les avions qui ne peuvent plus se poser à cause d'une météo qui se dégrade et un cuirassé en panne d'essence, j'ai la tête qui explose (la documentation comprend tout de même 198 pages). Une petite encyclopédie peut être en permanence consultée, quel que soit le mode dans lequel vous jouez, permettant grâce à une photo et une page de texte (en Svga !) d'obtenir de plus amples renseignements historiques sur la nature des forces engagées. Les animations sont assez bien rendues (vues des différents postes d'observation ou de tir) et les graphismes (en Vga) sont très corrects. Les sons sont digitalisés mais ils finissent par donner le mal de mer, d'autant plus qu'ils stoppent le jeu pendant quelques secondes. Au fait, le jeu nécessite un processeur 386. En conclusion, Great Naval Battles est un excellent programme réservé exclusivement aux inconditionnels du genre, comprenant un minimum d'English !

LORD CASQUE NOIR



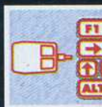
Silent Service II détenait depuis bien longtemps le haut du pavé des simulations sous-marines. Bien que Great Naval Battles ne se passe pas dans un sous-marin, il en reprend les grands principes tout en les améliorant. Tout d'abord, certaines tâches délicates peuvent être confiées à l'ordinateur. Il est possible de "Locker" une cible afin de ne pas avoir à réajuster sans cesse l'angle de visée. Le matériel à votre disposition est plus moderne et mieux exploité. Mais la grande différence vient du fait que l'on peut se trouver tour à tour sur les différents navires participant à l'intervention, alors que Silent Service II n'autorisait le commandement qu'à partir d'un unique sous-marin. La partie "Je refais la guerre à moi tout seul" était par contre plus attractive dans Silent Service II (mais cela dépend des goûts). Great Naval Battles gère également les attaques aériennes, qui étaient totalement aléatoires dans le soft de Microprose. Enfin, le jeu a été renforcé par une documentation historique assez complète et intéressante. Mais n'oublions pas que ces deux jeux ont tout de même deux ans d'écart, ceci expliquant peut-être cela.


SIMULATEUR

NOTICE VF : NON

640 KO

7 MO

1 JOUEUR


SOURIS-CLAVIER



- ■ S.BLASTER
- ■ S.BLASTER PRO
- ■ AD LIB
- ■ ROLAND MT 32
- ❑ SOUND SOURCE
- ❑ COVOX
- ❑ PRO AUDIO SPECTRUM

- EGA ❑
- VGA ■
- SVGA ■

EDITEUR : SSI

SUR PC 386 MINI

GRAPHISME	17
BRUITAGE	16
MUSIQUE	17
DIFFICULTE	19
CONVIVIALITE	17
INTERET	18
ORIGINALITÉ	14

90%

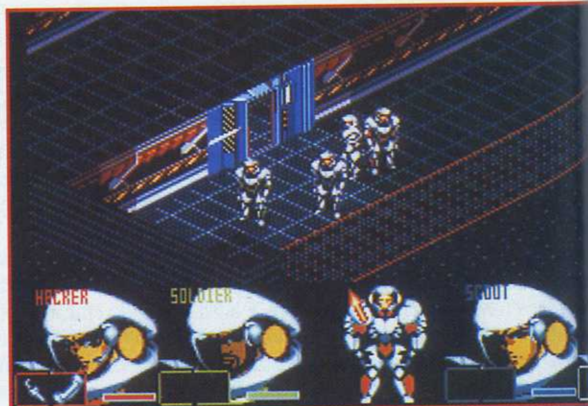
TEST AMIGA

SHADO

Ce jeu, programmé par la société anglaise Teque pour Krisalis, ressemble à Shadowland sous bien des facettes. On retrouve la même recherche en matière d'Intelligence Artificielle ainsi que la même représentation graphique en 3D isométrique. Le système photoscape est, lui aussi, intégré dans Shadoworlds, rappelons que cette technique très originale, développée tout spécialement pour Shadowland, gère la lumière et ses ombres. Les personnages passent dans le noir et, s'ils se déplacent avec des torches, sont entourés d'un halo de lumière. Des torches contre les murs éclairent, elles aussi, les zones les plus proches; vous pouvez donc voir ce qui se trouve à proximité mais ne pouvez détecter des objets cachés dans l'ombre. Rien que cet élément, le photoscape, donne une atmosphère toute particulière au jeu.

Shadoworlds est un jeu de science-fiction, entièrement géré à la souris et combinant jeu de rôle et jeu d'arcade. Vous contrôlez une équipe de quatre guerriers, en route pour une mission très spéciale, quatre hommes exceptionnels partant enquêter sur un silence inquiétant. Le système Magna et ses 3 planètes est utilisé comme centre de recherche et d'étude. D'immenses banques de données, des ordinateurs et toutes sortes d'informations y sont manipulés tous les jours. Le système Magna est l'une des pièces principales de l'édifice de paix qui a réussi à être monté depuis peu, après des années et des années de guerre. Malheureusement, il semble bien qu'un problème soit apparu sur les planètes de Magna car nous sommes sans nouvelle des centres de recherches depuis deux mois. Vous devrez donc vous rendre sur la station spatiale principale pour tirer les choses au clair, mais attention, vous serez les seuls humains sur place, normalement cette station étant entièrement gérée par des robots.

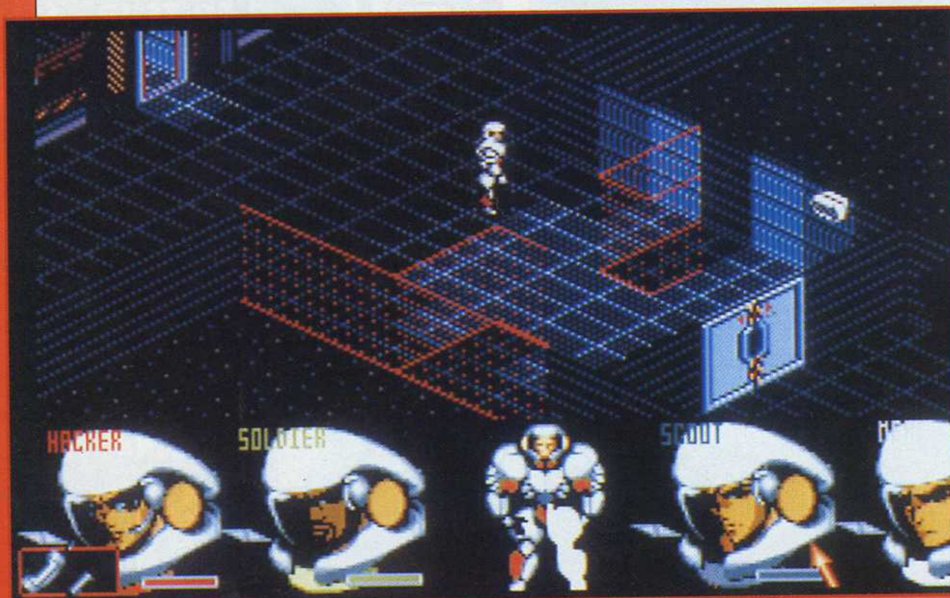
Première chose à faire, composer votre équipe en choisissant 4 personnages parmi tous ceux qui vous sont proposés. Puis vient l'écran de jeu lui-même, divisé en deux parties: la zone d'action et le panneau de contrôle. La vue utilisée par Shadoworlds est donc une vue d'au dessus, en 3D isométrique, qui s'inscrit dans une fenêtre qui scrolle au fur et à mesure des déplacements, de manière à garder visible le personnage que vous contrôlez. Quand un personnage passe derrière un mur, la portion de mur concernée devient transparente pour que vous puissiez voir ce qui se passe, il ne reste que les contours affichés en lignes rouges.



Votre groupe peut-être réuni sur le même écran ou dispatché un peu partout. Certains passages nécessitent d'ailleurs des actions quasi simultanées à des endroits éloignés.

Le panneau de contrôle offre une grande variété d'action. Vous y trouvez les quatre visages de vos personnages dans des attitudes différentes selon la situation: de face quand vous pouvez le contrôler, de dos si le personnage se trouve à un autre niveau ou représenté par un crâne s'il est mort. Au centre du panneau de contrôle, se trouve l'icone permettant de choisir les actions à effectuer, sous la forme d'un personnage entier vu de face. En cliquant sur la tête, vous exécutez l'action d'examiner, le bras gauche permet d'utiliser un objet, le bras droit actionne les mécanismes et ramasse les objets, la jambe gauche permet d'avancer en formation (les 3 autres personnages vous suivent) et la jambe droite permet de se déplacer seul. Chaque membre de l'équipe dispose d'une barre d'énergie et d'une représentation de ce que contiennent ses deux mains. Pour diriger un personnage, il suffit de cliquer sur son visage, puis sur l'une des parties du corps de l'icone central, selon l'action que vous vouler effectuer. Pour accéder à l'écran de gestion des objets et jeter un coup d'oeil aux caractéristiques des personnages, il suffit de cliquer en dehors de la fenêtre de jeu. Tout cela peut paraître un peu compliqué mais, très rapidement, vous réussirez à diriger les personnages, en groupes ou individuellement, dans la station spatiale. Ce dernier point constitue d'ailleurs la principale stratégie à gérer, envoyer un homme à point donné, le faire agir sur un levier ou une dalle pour ouvrir une porte permettant au restant de la troupe de passer dans une autre pièce.

L'action augmente au fur et à mesure que vous avancez dans le jeu mais vous devrez d'abord récupérer des armes pour pouvoir lutter. Le système multi-tâches du jeu vous permet de donner plus d'un ordre à la fois: envoyez un homme à un point donné de l'écran pendant



Quand des murs cachent l'action et masquent le personnage dirigé par le joueur, ils sont alors affichés en filets rouges. Automatiquement, quand ces murs ne cachent plus rien, l'ordinateur réaffiche leurs graphismes propres.

WORLDS

qu'un second part dans l'autre direction et qu'un troisième actionne un levier.
Chaque personnage dispose de deux lampes accrochées à son casque mais des batteries étant nécessaires pour les utiliser, vous en trouverez au début, près du point de départ, et, plus tard, certains robots en laisseront derrière eux quand vous les détruirez. Les créatures que vous allez rencontrer sont affectées par la lumière, leurs réactions changent quand on les éclaire. Vous devrez découvrir de nombreux objets, comme des cartes magnétiques pour ouvrir les portes ou trois sortes d'armes: sabres laser, pistolets ou lance-flammes. Déplacer les personnages pour les envoyer se battre est extrêmement simple, il suffit de deux ou trois clicks. Chaque personnage peut porter jusqu'à 16 objets et, avec les armes en deux parties qui traînent dans la station, vous devrez vite faire un choix entre telle ou telle option.
Dès les premiers niveaux, vous devrez explorer de nombreux couloirs et les énigmes qui vous attendent sont souvent très difficiles.
Il est important de bien gérer son équipe ainsi que les objets; deux personnages peuvent d'ailleurs s'échanger des éléments s'ils se trouvent proches l'un de l'autre.
Il faut constamment surveiller les caractéristiques de chaque personnage, notamment les niveaux de nourriture et de fatigue. L'écran des statistiques vous informe sur l'état de santé, la force et la puissance de chaque individu. Vous ne trouverez plus les sorts qui étaient présents dans Shadowland, S.F. oblige, mais les armes les remplacent aisément. Pour lutter contre les monstres plus méchants qui arrivent dans les niveaux élevés, les aliens, les diverses créatures, vous devrez fabriquer vos armes en assemblant les différentes parties que vous avez trouvées.
Le jeu offre 14 niveaux différents, avec des énigmes compliquées qui vous prouveront que vous devez faire agir vos personnages de façon solidaire. L'exploration est l'élément principal du jeu et il faudra trouver comment déjouer les systèmes de sécurité vous empêchant d'accéder à certaines salles. Dans ce jeu, vous avez plusieurs objectifs menant tous à un seul et unique but global.
Shadoworlds est le genre de jeu qui demande 4 bonnes heures avant d'avoir une réelle idée de ce qu'il est prêt à vous offrir. Au début, on a un peu l'impression d'évoluer dans des mondes vides, déserts, mais rapidement et par vagues, l'action arrive. Le système du jeu a été développé et amélioré de nombreuses fois, il est maintenant quasiment parfait.

DEREK/SEB

LA CRÉATION DE VOTRE ÉQUIPE



1 : vous pouvez choisir les 4 membres de votre équipe parmi tous les personnages qui vous sont proposés.
2 : pour chaque personnage, un résumé des caractéristiques de base est affiché, ce qui vous permettra de déterminer la fonction première que vous attribuerez à chaque membre de votre quatuor.
3 : ici, sont résumés très rapidement l'historique et la spécialisation de chaque membre de votre équipe.

L'ÉCRAN D'INVENTAIRE



1 : voici ce que tient votre personnage dans ses deux mains.
2 : ici, sont affichées les différentes barres d'énergie de votre personnage.
3 : toutes ces cases peuvent être occupées par les objets que vous transportez. Pour prendre un objet en main, il suffit de cliquer et de le déplacer dans l'une des deux cases de gauche.
4 : cette portion d'écran permet de déterminer la formation pour un déplacement en groupe de votre équipe. Cinq formations différentes sont disponibles.
5 : à tout moment, vous pouvez d'une part, accéder à cet écran par simple click et d'autre part, sauvegarder ou recharger une partie.

EDITEUR : KRISALIS
SUR AMIGA




AVENTURE/ROLE | -



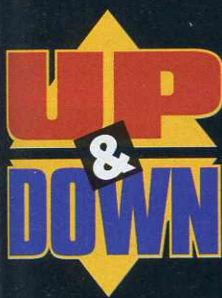

520 KO | 2 DISQUETTES




1 JOUEUR | SOURIS

GRAPHISME	15
BRUITAGE	14
MUSIQUE	-
ANIMATION	13
MANIABILITÉ	15
INTERET	17
ORIGINALITÉ	14

85%



- ▲ Le scénario est très complet et de nombreux niveaux attendent le joueur.
- ▲ La difficulté et l'aspect "découverte", où rien n'est dit, offrent une durée de vie importante à Shadoworlds.
- ▲ Le système photoscape, la gestion de la lumière, créént une ambiance réaliste et très particulière.
- ▼ Certains déplacements sont parfois assez délicats, notamment aux moments critiques où vos joueurs sont dans une mauvaise posture.
- ▼ Difficile de passer dans des passages trop étroits sans foncer dans les murs.

ROM

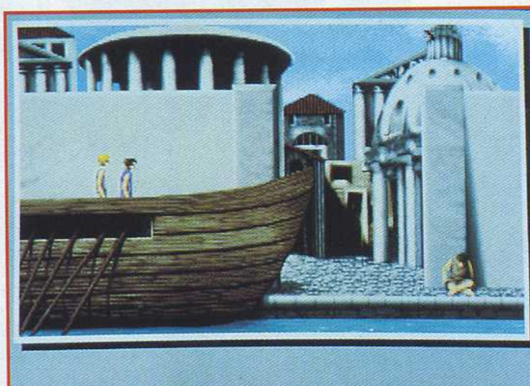


La première partie du jeu, assez courte, ne vous laissera aucun répit et vous devrez faire vite pour échapper à l'éruption.

Ce jeu, basé sur le principe de Robin Hood du même éditeur, vous propose de revivre les péripéties d'Hector, un Romain vivant en 92 après J.C. (je confie à tes soins mon unique trésor. Si tu vivais pour moi, vis pour le fil d'Hector). En fait de péripéties vous serez servi puisque le jeu, qui commence dans la ville d'Herculaneum, va vous obliger à entamer une course contre le temps et surtout contre le volcan qui surplombe la ville, comme le veut une coutume qui se perpétue toujours en Italie, pour le plus grand plaisir de Paris-Match, d'Haroun Tazieff et des vendeurs de tulle gras (utilisé contre les brûlures).

Le but de ce jeu est d'évoluer dans la société romaine et ça commence assez bas puisque vous n'êtes pour le moment qu'un simple esclave. En début de partie, une présentation animée, très belle et très lente, montre votre maître vous confiant un message à remettre. C'est à partir de là qu'il faudra faire très vite. Après avoir interrogé une ou deux personnes pour trouver le domicile de la personne en question, vous allez devoir cavaler afin de lui donner le parchemin, puis courir vous procurer une toge, une arme et de quoi prendre le bateau. Eh oui, le ciel s'obscurcit à vue d'œil et il ne faut pas traîner dans les environs. Une fois à Rome, il faudra commencer à intriguer et s'élever dans la hiérarchie.

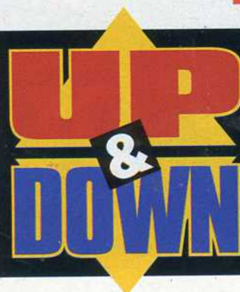
Comme dans Robin, la présentation de type Populous permet d'admirer un graphisme très fin mais lent. Les personnages, qui parlent au moyen de bulles, peuvent être interrogés en utilisant un menu spécifique comportant des ordres simples. Suivant le cas, des ordres supplémentaires s'ajoutent aux trois ordres de base : questionner, rançonner et saluer. Pour cela, on clique sur un ordre puis ensuite sur le personnage. De la même façon, pour utiliser des objets ou se livrer à une action précise, on utilise le même principe. En cours de jeu, on pourra visiter d'autres lieux puisque l'histoire se déroule sur 6 chapitres. Une partie Wargame permet même de diriger des hommes et de combattre puisqu'à Rome, la promotion passait souvent par l'armée (la noblesse de glaive, sans doute). En ce qui concerne le déroulement du jeu proprement dit, de nombreux progrès ont été faits depuis Robin mais cependant, on reste souvent les bras ballants, se demandant un peu quoi faire. En ce qui concerne le son, rien de rien à dire, puisqu'il n'était pas implémenté dans la version testée, non définitive. Cela étant, ce type de jeu n'est généralement pas recherché pour l'ambiance sonore mais plutôt



Ouf ! C'était moins une ! Par un prompt renfort, nous nous vîmes, euh, deux en arrivant au port.



En début de partie, cette présentation animée (très lentement) montre votre maître vous confiant un message à remettre à l'un des notables de la ville. Ne traînez pas en route et trouvez-vous des vêtements moins voyants...



▲ Le graphisme des inter-écrans est particvlièrement révssi d'avtant qve certaines animations et effets de changements de palettes rajovtent à la beavté de l'ensemble. Comme dans Robin Hood, l'hvmovr est présent dans ce logiciel et lorsqve les personnages se sentent abandonnés, il rappel le jovevr à l'ordre. Avtre point positif, le jev comporte plvsievrs niveavx distincts, donc plvsievrs aires de jevx différentes.

▼ L'ensemble, plvs complexe, est avssi beavcovp plvs lent, tant en ce qvi concerne les déplacements des personnages qve le temps de réaction après vn ordre. Le personnage, totalement crétin, bvte parfois svr les obstacles dv terrain ov inversement (c'est pevt-être pire), prend parfois l'initiative de faire vn incroyable détovr. Une fois arrivé à destination, le personnage ne reste pas en place et parfois, lorsqve le jev nécessite vne action réclamant vn pev de doigté, c'est pev pratiqve.

pour l'intérêt de l'intrigue et là, rien à redire. Le scénario, assez amusant, est de plus inédit puisqu'à part certains wargames ou un épisode d'Eureka, les jeux se passant à Rome ne sont pas légates. Euh... légions.

Moulinexus Plexus

Pour échapper aux flammes, il faut prendre le bateau et pour prendre le bateau, il faut ne plus être esclave. Au moment de l'éruption, votre maître aura bien d'autres choses en tête que votre émancipation. Heureusement, l'habit fait le moine et la toge fait l'homme libre, aussi devrez-vous en voler une. Voyons voir, quel est l'endroit où les gens enlèvent leurs toges ? Non, pas là, bande de petits vicieux.

L'ÉCRAN DE JEU



1 CE BOUTON PERMET D'UTILISER UN OBJET, SUR SOI OU SUR UNE AUTRE PERSONNE.

2 ICI, ON SE LIVRE AUX ACTIONS PRÉSENTES DANS LE MENU EN FONCTION DES POSSIBILITÉS (VOLER, ACHETER, PARIER, ETC.). LORSQU'ON SE TROUVE BLOQUÉ, IL EST INTÉRESSANT DE JETER UN ŒIL À CE MENU.

3 EN CLIQUANT SUR UN PERSONNAGE PUIS SUR CE BOUTON, ON AFFICHE SON CVRICVLVM VITAE.

4 LA CARTE PERMET DE SE DÉPLACER EN CLIQUANT SUR LE LIEU SOUHAITÉ. COMME LES DÉPLACEMENTS SONT RÉELS, IL EST POSSIBLE DE SE RAVISER SI L'ON VOIT SON PERSONNAGE PASSER PRÈS D'UN ENDROIT INTÉRESSANT.

5 POUR SUIVRE UNE PERSONNE, IL SUFFIT DE CLIQUER SUR ELLE PUIS SUR CE BOUTON.

6 TRÈS PRATIQUE POUR PALLIER LA LENTEUR DU JEU ET ÉCHAPPER À LA LAVE DU PREMIER NIVEAU, CE BOUTON SERT À COURIR.

7 DANS CE JEU, IL N'EST POSSIBLE DE SAUVER QU'UNE SEULE PARTIE. LA SAUVEGARDE EST AUTOMATIQUE LORSQU'ON QUITTE MAIS UNE OPTION PERMET ÉGALEMENT DE QUITTER SANS SAUVER.

8 POUR SE DÉPLACER AUTREMENT QU'À L'AIDE DE LA CARTE, ON PEUT CLIQUER SUR CES CURSEURS OU DIRECTEMENT SUR L'ÉCRAN DE JEU.

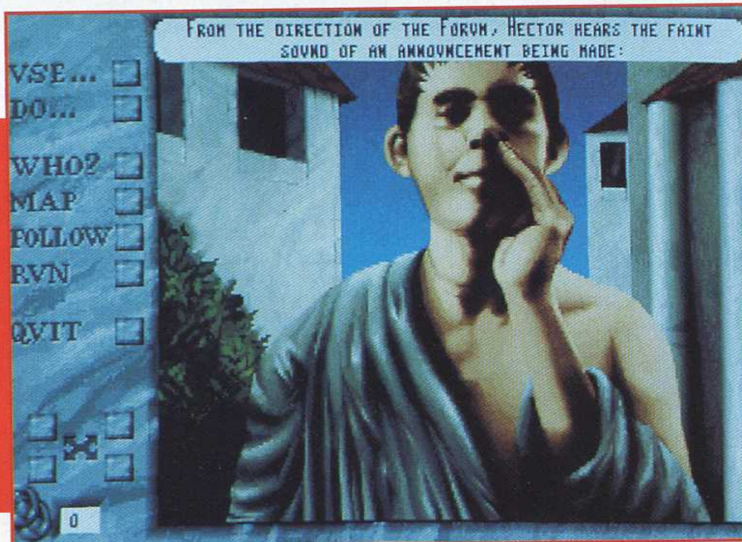
9 ICI EST INSCRIT LE NOMBRE DE SESTERCES DONT VOUS DISPOSEZ. "SANS ARGENT, PAS DE LIBERTÉ" SEMBLE ÊTRE LA DEVISE DE CE LOGICIEL. C'EST PAS FAUX.

10 LORSQUE LA NUIT TOMBE OU QU'UN ÉVÉNEMENT PARTICULIER A LIEU, L'ÉCRAN DE FOND CHANGE.





Amoi ROME! ville lumière.



Pendant le jeu, de nombreux inter-écrans ponctuent les moments importants.

EDITEUR : MILLENNIUM
SUR PC



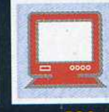

AVENTURES/JDR — NOTICE VO : -




BETA VERSION — NON




1 JOUEUR — JOY-SOURIS

- ■ S.BLASTER
- ❑ S.BLASTER PRO
- ■ AD LIB
- ■ ROLAND MT 32
- ❑ SOUND SOURCE
- ❑ COVOX
- ❑ PRO AUDIO SPECTRUM

- EGA ❑
- VGA ■
- SVGA ❑

GRAPHISME	14
BRUITAGE	-
MUSIQUE	-
ANIMATION	10
MANIABILITÉ	14
INTERET	14
ORIGINALITÉ	16

90%

TESTÉ EN MODE VGA AVEC UNE CARTE SOUNDBLASTER

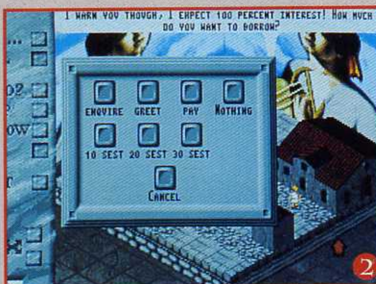
SUITE

ROME SUITE

LE PLAN DE ROME

LE JEU, DIVISÉ EN 6 PARTIES, PERMET DE VISITER 4 LIEUX DIFFÉRENTS. FORCÉMENT, VU QUE TOUS LES CHEMINS Y MÈNENT, TROIS DES SIX TABLEAUX SE DÉROULENT À ROME.



























1- L'AUBERGE
POUR DORMIR DANS CE LIEU, IL VOUS EN COÛTERA UNE SESTERCE PAR NUIT.

2- PRÊTEUR SUR GAGES
POUR VOS DÉBUTS D'HOMME LIBRE, VOUS DEVREZ DISPOSER D'UN PEU D'ARGENT. LE PRÊTEUR SUR GAGES VOUS PROPOSERA 10, 20 OU 30 SESTERCES, MAIS ATTENTION, LES INTÉRÊTS S'ÉLÈVENT À 100%.

3- TEMPLE (BAS)
COMME TOUT BON ROMAIN, IL FAUDRA VOUS RENDRE AU TEMPLE. N'EMPÊCHE, MÉFIEZ-VOUS DES HYDRES DE MARS.

4- THERMES
A UN MOMENT OU À UN AUTRE, VOUS DEVREZ VOUS Y RENDRE. À TERME, QUOI. IL FAUT DIRE QUE DANS LE CHAPITRE 1, C'EST EN Y VOLANT UNE TOGE QUE VOUS PASSEZ DU STATUT D'ESCLAVE À CELUI D'HOMME LIBRE.

5- PALAIS
LORSQUE VOUS AUREZ CONTINUÉ VOTRE PROGRESSION SOCIALE, VOUS POURREZ ENTRER AU PALAIS MAIS POUR L'INSTANT, LES SOLDATS VOUS BARRENT LA ROUTE.

6- COLOSSEUM
POUR GAGNER DE GROSSES SOMMES, VOUS POURREZ FAIRE COMBATTRE VOTRE ESCLAVE. C'EST MARRANT, ÇA RAPPELLE FORT BOYARD. JE PARLE D'ARCHITECTURE.

7- TAVERNE
AUX ABORDS DE LA TAVERNE, VOUS RENCONTREREZ DES PERSONNAGES ASSEZ LOUCHES.

8- JOUEURS
RIEN DE TEL QU'UNE BONNE PARTIE DE DÉS POUR GAGNER QUELQUES SESTERCES. ATTENTION, NE JOUEZ PAS TROP CAR COMME SON NOM ARABE L'INDIQUE, LE JEU DE DÉS EST TRÈS ALÉATOIRE ("HAZ' ZAR" : JEU DE DÉS, DONT ON A FAIT LE MOT HASARD).

9- THÉÂTRE
TOUT CITOYEN ROMAIN SE DOIT D'ÊTRE ALLÉ AU THÉÂTRE UNE FOIS DANS SA VIE, AFIN D'Y VOIR LES GRANDS CLASSIQUES. ENFIN À L'ÉPOQUE, C'ÉTAIENT PLUTÔT DES CRÉATIONS.

10- SENA
C'EST ICI QUE VOUS RENCONTREREZ QUELQUES PERSONNALITÉS NOTABLES. DES NOTABLES, DONC.

11- ENTRÉE DE LA VILLE
POUR LE MOMENT, IMPOSSIBLE DE SORTIR. DE TOUTE FAÇON, LA SORTIE, QUI CORRESPOND À LA FIN DU CHAPITRE 2, EST AUTOMATIQUE.

12- PLACE
ICI COMME AILLEURS, IL FAUDRA PARLER À TOUS ET AUSSI ACHETER UN ESCLAVE. ATTENTION, N'ACHETEZ PAS DE FEMELLE, ÇA NE VAUT RIEN AU COMBAT. CE JEU EST DÉCIDÉMENT REDOUTABLEMENT CYNIQUE. N'EMPÊCHE, C'EST VRAI QU'IL N'Y AVAIT PAS DE FEMMES GLADIATEURS. NOTEZ QUE CHEZ NOS ANCÊTRES LES GAULOIS -LES CELTES, DONC- CERTAINES FEMMES ÉTAIENT CHARGÉES DE L'ENSEIGNEMENT DES ARMES. ÇA DOIT ÊTRE ÇA LA BARBARIE.

IL EST FORMIDABLE.

QUI DONC ?

BEN VOUS!

AH... LUI...

JOE & MAC, votre ordinateur va mourir de rire !

JOE & MAC:™
CAVEMAN NINJA™



disponible dans les fnac et les meilleurs points de vente.

SORTIE EN NOVEMBRE SUR AMIGA ET PC

Vivant à l'époque conflictuelle de l'Age de Pierre, Joe et son ami Mac sont les chefs d'un village.
Malheureusement, Mac part souvent à la chasse et Joe reste seul pour protèger le village !
Une nuit alors qu'il dort d'un profond sommeil, Joe est assomé par des nomades des cavernes qui enlèvent les femmes du village. La réputation de Joe se trouve menacée !
N'ayant pas prévu de finir vieux garçons, Joe et Mac n'ont qu'une solution : voyager par monts et par vaux pour retrouver leurs femmes et les ramener à la maison !

Joe et Mac, 10 scénarios déments dans une combinaison ensorcelante de jeu de plate-formes et de "beat'em up" d'arcade, avec des graphismes si beaux que les "arcs en ciel sont jaloux ! "
A vos haches, os, gourdins et autres boomerangs !

36 15 UBI

distribué par UBI SOFT - 8/10, rue de Valmy - 93100 - Montreuil



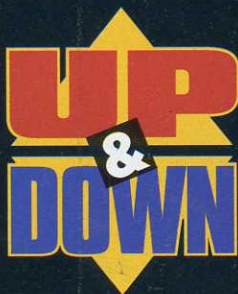


V FOR VI

BATTLESET 1 - D DAY U



IL est possible de faire apparaître les hexagones mais je préfère la vue sans, plus réaliste. Là, le scénario numéro 3, SS Counterattack, met le 101ème aéroporté en position difficile face à une contre-attaque de la 17ème division SS Panzergrenadier. Le but de cette dernière est de reprendre la ville



▲ Des graphismes superbes pour ce genre de programme.
▲ L'utilisation du Super VGA pour ceux qui possèdent une Pro Designer IIs ou plus.
▲ Une interface de gestion conviviale comme il est rare d'en trouver en wargames sur micro.
▼ Une trop grande facilité en mode un joueur.
▼ Des petits bugs dont on se passerait bien.

Le monde des wargames sur micro est un monde bien particulier puisqu'il propose aux wargamers en mal de jeu de s'éclater seuls devant un écran. S'il est vrai que l'on peut aussi jouer à deux sur ordinateur, il est rare de voir s'affronter deux joueurs sur ce genre de support, ces derniers préférant jouer sur un vrai plateau de jeu avec des petits morceaux de cartons ou des figurines. Les wargames sur micro sont destinés aux solitaires de nature qui se prélassent dans un cocooning favorisé ces derniers temps par des programmes de plus en plus ambitieux. Venant du monde de plus en plus fourni des jeux sur Macintosh (fait plutôt rare dans ce sens), V for Victory fait partie de la nouvelle génération de wargames sur PC, du moins c'est l'impression qu'il donne quand on lit ce que propose le jeu au dos de la boîte ou que l'on regarde les premiers écrans du jeu. Si vous possédez une carte Pro designer IIs, vous pourrez même bénéficier d'un jeu en 640 par 400 et en 256 couleurs. Mais pas de panique pour ceux qui ne pourront jouer qu'en 300 par 200 car je rappelle aux touristes qu'il s'agit d'un wargame! Or, pour ce genre de jeu, la beauté des graphismes n'est vraiment pas le plus important. C'est à ce propos que l'on se fait piéger par ce genre de produit. V for Victory est en effet superbe, pour ne pas dire sublime graphiquement. Cela change des habituels wargames sur micros tellement c'est beau, complet en options et bien présenté. Le seul détail tech-

nique négatif réside en une bande son bien désolante: pas de bruits de canons mais plutôt des pets de moustiques en pleine diarrhée! Les déplacements des unités sont signalés par de jolies flèches rouges; et même si le graphisme n'est pas le côté primordial d'un wargame, il est toujours agréable de jouer dans un environnement graphique réussi et perfectionné. Les conditions climatiques, la multitude d'unités différentes, les scénarii différents et la campagne, la réalité historique et géographique, le nombre d'options, l'intervention de détails comme les supports maritimes ou aériens: tout est là pour combler l'amateur de ce genre de détails hyper importants dans un wargame. Mais alors, où est le problème? C'est que ce wargame est trop facile, bien trop facile et basique! Or, si l'on réfléchit bien sur les éventuels acheteurs de ce jeu, on se rend compte que seuls les amateurs achètent des wargames et que ces amateurs étant ce qu'ils sont, ils possèdent déjà un niveau acceptable (voire très bon). Ces derniers se payeront les 6 scénarii en trois minutes et avaleront la campagne en la moitié. J'exagère peut-être juste un peu mais le système choisi est, lui aussi, un peu trop simplifié. Un tour consiste en trois phases, ce qui me paraît trop juste en ce qui concerne le réalisme. C'est vraiment dommage car le jeu est une réussite totale si l'on oublie sa facilité. Par contre, si vous faites partie des débutants en wargame, courez acheter ce jeu qui est le premier jeu du genre sur PC à être aussi abordable grâce au système des trois phases choisies et à une doc explicite, bien qu'en anglais. C'est vrai que ce jeu est convivial, on a vraiment l'impression d'être devant un réel plateau de jeu avec la carte et ses 15 types de terrains différents, les conditions réalistes de météo, les petits indicateurs en carton que l'on pourrait presque toucher du doigt, le pied! L'éditeur raconte sur sa boîte que pour la première fois, on trouve un jeu aux algorithmes poussés à fond, le genre intelligence artificielle, moi je dis méfiance! Il ne faudrait quand même pas trop exagérer! D'après le titre, il semblerait que d'autres périodes sympas de notre siècle soient prévues, des petites guerres bien cool pour nous exercer en bons stratèges que nous sommes! Ah oui, car j'avais oublié de vous parler de l'époque choisie pour cet épisode, ça fait désordre dans un test de wargame! Mais comme vous êtes des lecteurs super sensés, vous avez déjà jeté un coup d'oeil aux clichés et au titre. On reconnaît les plages de Normandie et le nombre 1944, gagné! C'est bien la période de l'invasion des armées de Jules César en Gaule, vous gagnez un paquebot, trois cacahuètes et une paire de skis! Pan, t'es mort!

OLIVIER

CTORY
H BEACH 1944





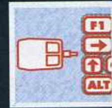
La 9ème division d'infanterie de l'armée américaine va tenter de se payer une des dernières poches de résistance des allemands acculés sur les bords de mer. Les troupes alliées sont en vert et les allemands en gris; La plupart des éléments allemands sont des bunkers fortifiés. Deux vues sont possibles en ce qui concerne les pions représentant les forces: celle du cliché et les véritables symboles utilisés par les vrais militaires, ceux qui ne sont pas des pédés, les vrais de vrais quoi!



ur avoir une vue générale de l'action, lorsuqe celle-ci prend isieurs écrans, cette vue totale des lieux sera la bienvenue. Vous munir d'une loupe si possible!



EDITEUR : THREE-SIXTY
SUR PC

 WARGAME
 NOTICE VO : 18
 NON
 2 MO
 1 OU 2 JOUEURS
 SOURIS-CLAVIER




GRAPHISME	17
BRUITAGE	10
MUSIQUE	11
ANIMATION	10
MANIABILITÉ	16
INTERET	14
ORIGINALITÉ	12

76%

- ■ S.BLASTER
- ■ S.BLASTER PRO
- ■ AD LIB
- ❑ ROLAND MT 32
- ❑ SOUND SOURCE
- ❑ COVOX
- ❑ PRO AUDIO
- ❑ SPECTRUM

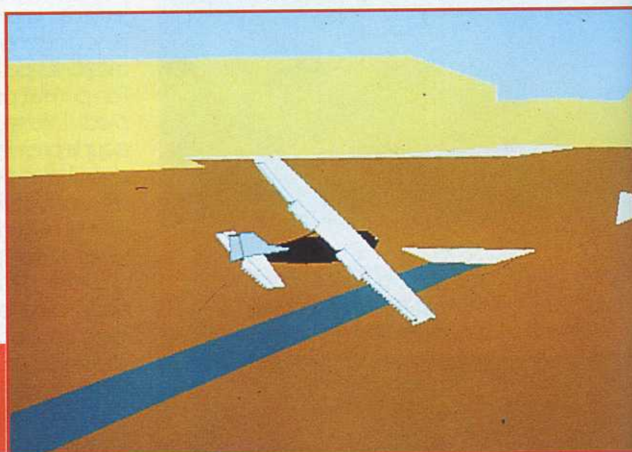
- EGA ❑
- VGA ■
- SVGA ■

GRAND

DATA DISK POUR FS4


Quelques beaux objets 3D rajoutent au plaisir de découvrir de nouveaux décors.

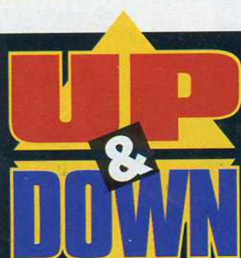
Après Tahiti et Hawaii, Mallard ajoute à sa collection MicroScene des paysages assez amusants qui permettront aux fanas de Flight Simulator de découvrir de nouvelles sensations aux commandes de leur appareil. Certes, ces produits Mallard pourront sembler un peu trop "gadgets" aux pilotes chevronnés mais qu'importe! Grand Canyon est, par définition, peu réaliste puisque le vol dans la région qui fait partie d'un parc naturel protégé est, de toute façon, réglementé: en dehors de Flight Sim, impossible de descendre en dessous des paliers autorisés et de faire, comme ici, du rase-mottes dans les gorges.


Suivant que l'on utilise ou non la palette de couleurs spécifique au logiciel, on évoluera dans un paysage plus ou moins "réaliste" (vue des chutes de Lac Powell).

Pour l'anecdote, sachez qu'en période touristique, l'aérodrome de Grand Canyon enregistre plus de 100 mouvements par heure, ce qui est généralement le cas dans les grands aéroports internationaux. Il faut dire que cette région a de quoi être visitée puisque les paysages grandioses, patiemment sculptés par l'érosion depuis des milliers d'années, sont uniques au monde. Le manuel d'utilisation du jeu qui propose de voler au milieu de ce gigantesque gruyère a la particularité de proposer différentes balades, classées par niveaux de difficulté allant de 1 à 4.

Au niveau 1, vous pourrez visiter quelques Canyons relativement lages et pas trop biscornus. Eh oui, la principale difficulté du vol à vue dans ces endroits concerne les virages, d'autant que la majorité des falaises est testée pendant le vol: au moindre accrochage, adios!

Au niveau 2, ça commence à se compliquer: quelques virages "sur l'aile" (oui, je sais que les véritables pilotes n'emploient jamais ce terme...) sont nécessaires et surtout, le relief est déjà plus tourmenté. Au niveau 3, gare, les virages sont très fréquents et rapprochés.

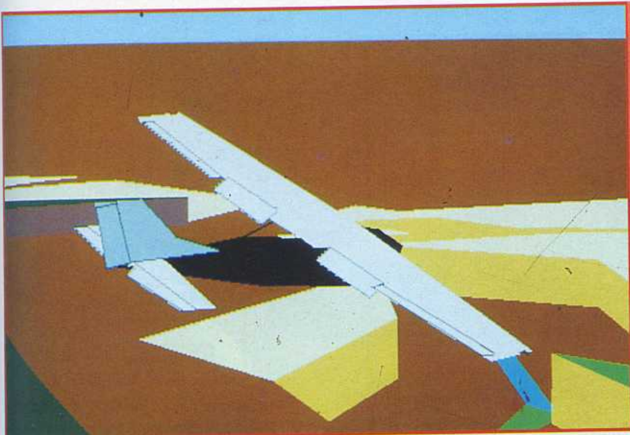


▲ Le fichier MS3COLOR.EXE fourni avec le logiciel permet, à ceux qui ne possèdent pas Scenery Enhancement Editor, de modifier les couleurs de base de Flight Sim, la palette fauviste utilisée pour ce scénario n'étant pas habituelle (camaïeux de marrons et de beiges).

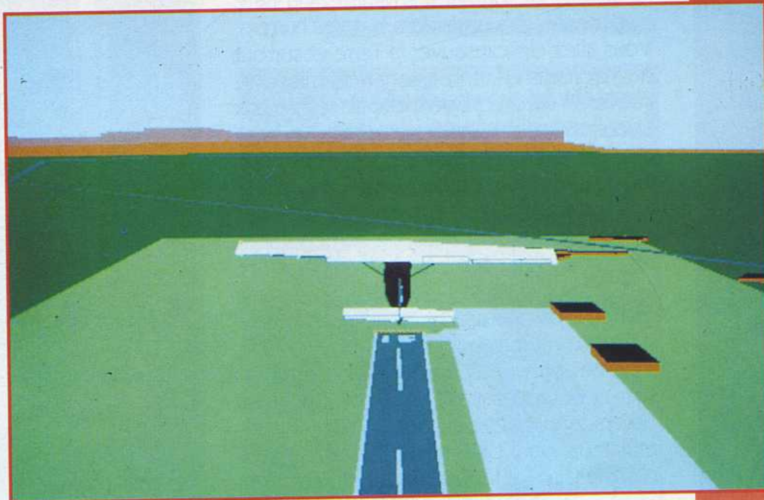
▲ C'est la première fois qu'il est donné à un pilote la possibilité de voler dans de gigantesques gorges, si l'on excepte les scénarii Niagara Falls (Sublogic) et Tahiti (Mallard), moins systématiques dans le genre. La traduction du mode d'emploi est excellente.

▼ Dommage que les courants ascendants et les dépressions ne soient pas gérés dans les gorges. Il eût été amusant de faire du planeur (ou du moins d'essayer de ne pas se faire plaquer sur les falaises) dans ces paysages superbes. Autre défaut, seize couleurs, c'est bien peu pour reproduire les nuances de ce paysage unique au monde. Peut-être que FS5, FS6 ou FS7...

CANYON



Jusqu'à 15 000 pieds, le décor est visible. Notez que ce scénario, assez particulier, gère les altitudes plutôt curieusement: après 25 Km, on quitte le scénario et les falaises, qui restent visibles, semblent flotter dans l'air; Flight Simulator qui reste le logiciel de jeu le plus sophistiqué est parfois -revers de la médaille- le plus étrange.



Inutile de dire qu'il faudra, pour espérer survivre, piloter de petits appareils, si possible maniables: Cesna et Piper, bien sûr, mais aussi Spwith, Meteor (extrêmement maniables), P-51 et Beachcraft. Ces deux derniers appareils, très puissants, sont idéaux pour remonter à la verticale lorsque l'on arrive au bout de la gorge ou au barrage. En ce qui concerne le pilotage, notez qu'il faudra souvent voler au ralenti, volets ouverts.

Au niveau 4 enfin, c'est la totale: Canyons profonds et étroits, virages fréquents et très serrés. C'est dans ce genre de lieux qu'on trouvera aussi les plus forts dénivelés (plus de 3000 pieds).

Dans ce scénario, il faudra un peu changer ses habitudes et, puisque l'on est ici au royaume de la science fiction, voler sans instrument avec une vue plein écran. Mieux encore, il faudra réduire le zoom au maximum afin de profiter de l'effet Fish Eye (très grand angle) qui donne à ce paysage tourmenté un effet dramatique particulièrement amusant.

MOULINEX

Le Marble Canyon permet de passer sous le Pont Navajo. Le vol est relativement aisé mais attention aux 2400 pieds de dénivelé entre la rivière et les falaises).



EDITEUR : MALLARD
SUR PC


SIMULATEUR


NOTICE VF:18


1,5 MO


NON


1 JOUEUR



JOY-SOURIS-CLAVIER





- ☐ S.BLASTER
- ☐ S.BLASTER PRO
- ☐ AD LIB
- ☐ ROLAND MT 32
- ☐ SOUND SOURCE
- ☐ COVOX
- ☐ PRO AUDIO SPECTRUM

EGA ■
VGA ■
SVGA ☐

GRAPHISME	13
BRUITAGE	-
MUSIQUE	-
ANIMATION	15
MANIABILITÉ	-
INTERET	17
ORIGINALITÉ	15

89%

TESTÉ EN MODE VGA

MA

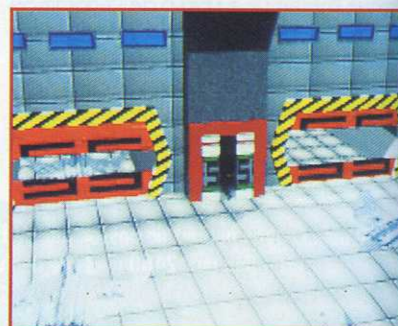
Une fois les neuf disquettes HD installées, me voici à la tête d'un dossier Mantis de près de 20 Mo. Une superbe présentation nous apprend que les Sirions, sorte d'insectoïdes capables de s'échanger leurs informations au moyen de récepteurs biologiques, envahissent la Terre en pondant leurs oeufs dans le corps humain. Vous allez devoir sauver la Terre et surtout ses habitants en remplissant trois missions: trouver un vaccin qui permette de résister aux Sirions, aider les scientifiques à créer un bouclier autour de la planète et, tout de même, tuer le maximum d'aliens. C'est fort prometteur mais, dans la pratique, nous sommes dans un jeu de simulation de combats spatiaux, et encore : comparé à Wing Commander, le logiciel est très décevant. Si on ne le compare pas aussi, du reste. Le jeu se passe surtout aux commandes du Mantis XF 57 000, superbe appareil capable de lancer des missiles et équipé par ailleurs de canons mass drivers. Après s'être entraîné à l'aide d'un simulateur – qui permet de choisir 2 types d'adversaires et leur nombre–, on passe au jeu proprement dit. Avant le décollage, un tableau informe le joueur de la mission à remplir. Une fois en vol, il est possible de réafficher "l'énoncé du problème" mais, généralement, les missions sont peu difficiles. Après ce tableau, on accède à l'écran d'armement : suivant la mission, on s'équipera d'armes offensives ou d'un panachage d'armes et de sondes d'analyse (Gatering C-Probe). A partir de là, les choses sont très rapides : une fois sorti de la base, au terme d'une animation superbe comportant des voix digitalisées de très bonne qualité, on se retrouve dehors. Un clic sur la touche hyperespace nous met sur le théâtre des opérations ; on enclenche le pilote automatique puis on accélère un peu lorsque la première cible est verrouillée. Un ou deux missiles plus tard et boum ! une superbe explosion nous informe que l'ennemi n'est plus. Du défunt, on n'aperçoit qu'une cible dessinée sur le cadran de visée car il est impossible, dans la majorité des combats, de s'approcher d'assez près pour admirer les objets 3D. Or donc, le pilote automatique nous amène à la cible suivante et c'est reparti. Certes, il est possible de jouer en manuel mais l'adversaire est tellement stupide qu'on ne voit pas trop de différence. Bref, moins de 2 minutes après le décollage, le champ de bataille est libre et, après un nouveau saut dans l'espace, on se retrouve près de la base. Le temps d'atterrir et d'assister à une jolie sé-



Avant de piloter l'appareil, il est possible de s'entraîner sur un simulateur qui permet de choisir le type et le nombre d'adversaires.

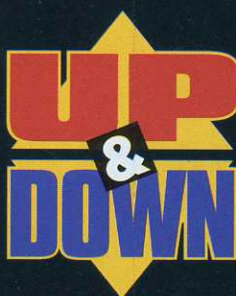


Si, par extraordinaire, vous ne remplissez pas la mission, vous êtes automatiquement radié de la Fédération et vous vous retrouvez balayeur sur un porte-avions.



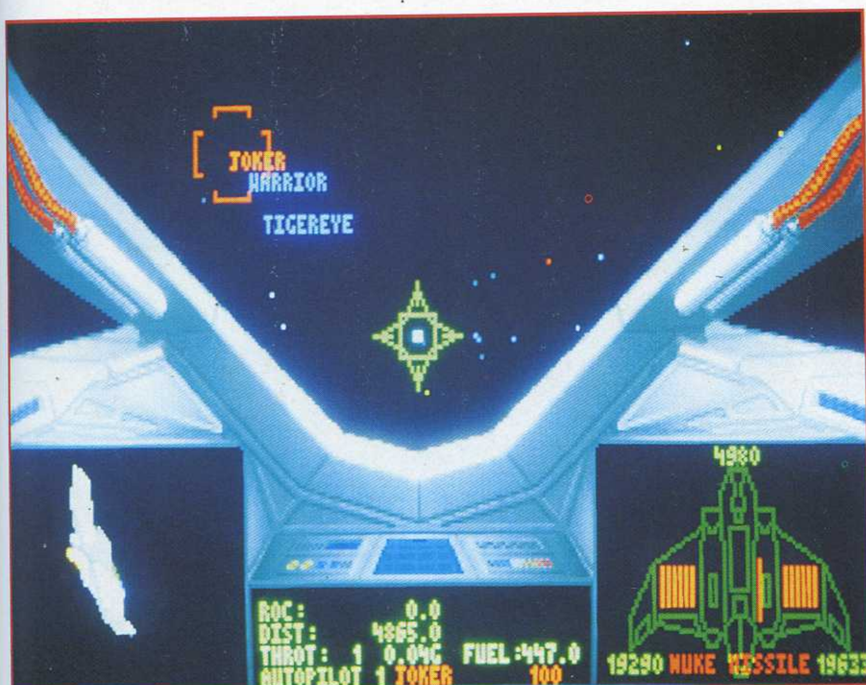
La scène de décollage est l'une des réussitees du logiciel. Le graphisme et le stylisme du jeu, assez éloignés de la production habituelle, sont une bonne surprise. Nous sommes ici dans un futur particulièrement clean.





- ▲ Le design de l'ensemble est véritablement superbe et les objets fixes très bien dessinés.
- ▲ Les sons digitalisées, très réalistes, comportent de nombreux effets (Echo, Flanger, etc.).
- ▲ Le jeu comporte une centaine de missions. Mais...
- ▼ La musique, absolument insignifiante, ne rajoute rien.
- ▼ L'ensemble a peu d'intérêt: on aurait préféré moins de missions mais plus de profondeur dans le jeu.
- ▼ Les digitalisations de personnages sont souvent de très mauvaise qualité.
- ▼ Enfin, les scènes intermédiaires se font très rares (4 scènes sans intérêt en 30 missions). Bref, voilà un bel emballage bien creux.

NTIS



Principal défaut, les missions, qui sont la finalité du jeu, sont sans intérêt. A trop vouloir copier Wing Commander, jugé parfois trop difficile, les concepteurs ont pondu un produit routinier : le mode pilotage automatique permet, d'une simple touche, de viser l'adversaire. Comme il suffit généralement d'un ou deux missiles pour en venir à bout, on s'ennuie ferme.

quence cinématique, retour à la case départ. Côté gadget, on dispose d'un magnétoscope qui permet de revoir le combat mais n'attendez pas de miracles. Même si les missions de combats suivantes sont un peu plus musclées, c'est toujours aussi routinier. Parfois, histoire de "changer", il faut accompagner un vaisseau. Dans ce cas, la mission consiste à faire un saut hyper-espace, à attendre 2 secondes que l'écran affiche un message indiquant qu'on peut rentrer à la base et hop ! fin de la mission. Certes, le logiciel comporte une centaine de missions mais franchement, on s'ennuie à mourrir, d'autant que les scènes intermédiaires, cerise sur le gâteau de ce type de jeu, sont très rares. Dommage, car l'environement du jeu est une réussite : la bande son, superbe, permet d'entendre de nombreuses discussions de vive voix (en anglais) et le stylisme est, pour une fois, véritablement inventif. Seule consolation, le logiciel est compatible avec les manettes Thrustmaster.



Très souvent, il est impossible de voir l'adversaire en vue extérieure. Là aussi, on s'interroge sur la gestion de la 3D.

Résumé de la situation: c'est souvent beau mais faussement riche, les combats 3D sont totalement ratés et le niveau de difficulté de ce jeu, en dépit d'un fort potentiel, a mal été évalué par les concepteurs et même après plusieurs dizaines de missions (je suis arrivé à la moitié en 5 heures de jeu), c'est toujours aussi facile. Croyez que j'en suis le premier à être chagriné mais le fait qu'un jeu tienne sur 9 disquettes et occupe 20 Mo sur disque dur n'est désormais plus un gage de qualité.

Galaxy Commander Moulinex

Les digitalisations sont parfois de mauvaise qualité et curieusement, comparées au reste du jeu, d'un mauvais goût flagrant. Ce diner en tête-à-tête avec votre belle est dégoulinant de détails conventionnels: chandelier nouveau riche, guirlande de fleurs artificielles et fringues Barbie. On se croirait dans un bouquin de Barbara Cartland.




SIMULATEUR SPAT.


NOTICE VO : 13


OUI

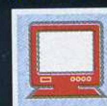

20 MO


1 JOUEUR



JOY-SOURIS-CLAVIER





EDITEUR : MICROPROSE

SUR PC

GRAPHISME	16
BRUITAGE	18
MUSIQUE	10
ANIMATION	13
MANIABILITÉ	15
INTERET	09
ORIGINALITÉ	12

■ S.BLASTER
❑ S.BLASTER PRO
■ AD LIB
■ ROLAND MT 32
❑ SOUND SOURCE
❑ COVOX
■ PRO AUDIO SPECTRUM

EGA ❑
VGA ■
SVGA ❑

60%

COMPATIBLE SUR THRUSTMASTER

TEST PC

AV8B HARRIER



Amis de l'ingérence bonjour! Ce simulateur de vol va vous permettre, non pas de revivre une guerre connue, mais de partir aider l'Est Timor, un pays allant au devant de gros ennuis. Heureusement, le grand frère du monde -les ricains- a décidé de venir en aide au pays en question en affrétant une importante escouade de porte- avions. Aux commandes de votre Harrier, vous décollez donc du pont et là, j'abandonne mon ton narquois car le logiciel est une bonne surprise. Après avoir étudié le terrain, sur une superbe carte VGA haute résolution, vous choisissez la mission (la version testée ne proposait qu'une mission mais le logiciel dispose d'une importante bibliothèque et d'un éditeur) et en route vers l'écran permettant de choisir les armes. Suivant la mission, on embarquera tel ou tel type d'armement et de matériel divers (contre-mesures électroniques, etc.) O joie, le logiciel dispose d'un mode "défaut " qui équipe l'appareil automatiquement. Voilà, nous sommes maintenant sur le pont, prêts à décoller et là, c'est vraiment impressionnant. D'une simple touche, on passe en mode vue extérieure.

Il est possible de tourner autour de l'engin et de régler la hauteur de la prise de vue. Le porte-avion, très bien modélisé, est superbe. Parfois, lorsque la mission est d'envergure, on voit décoller un ou plusieurs appareils qui vous précèdent. Allez, en avant toute. L'engin décolle. Le tableau de bord, assez complet, peut être abaissé afin d'augmenter le champ de vision (dans ce cas, seul le collimateur est visible).

De plus, on peut afficher une fenêtre de combat sur laquelle seules les informations principales apparaissent. Les déplacements, très fluides, comportent un effet d'inertie assez réaliste qui oblige à piloter avec beaucoup de doigté.

Au sol, on observe relativement peu de gros objets, à l'exclusion de quelques



Le choix des armes (par défaut ou en manuel) est le plus bel écran intermédiaire.



La salle de commande permet de démarrer la simulation en cliquant sur les écrans et autres téléphones. Les programmeurs ont regardé Falcon 3.0 dirait-on.

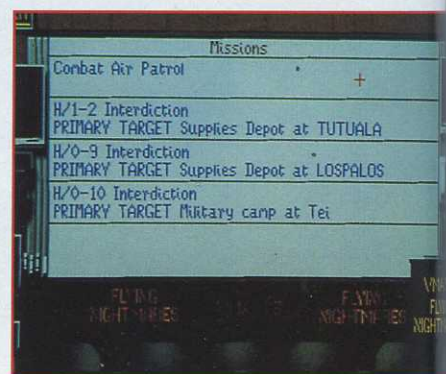
UP & DOWN

▲ Les touches permettant de tourner autour de l'appareil en vue exterrieure servent aussi à regarder sur les côtés dans le cockpit.

▲ Le mode vol vertical est assez amusant. Les tirs de DCA sont bien rendus ainsi que la fumée, qui trouble l'écran lorsque l'on vole au travers.

▲ L'animation est très rapide et relativement fluide.

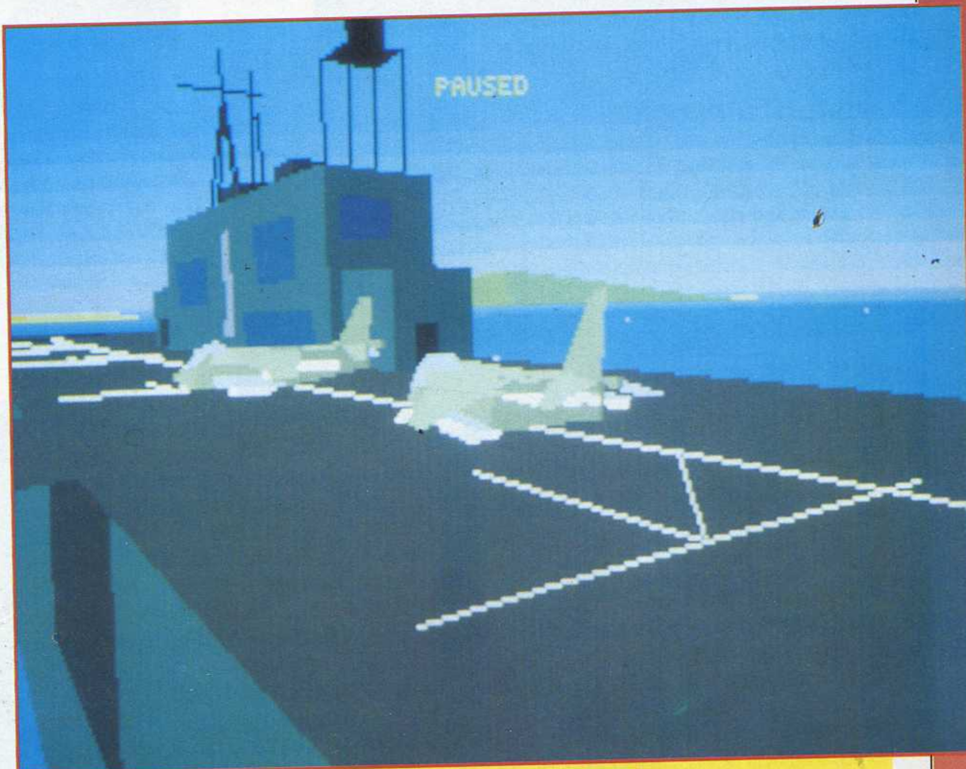
▼ Les détails au sol sont un peu petits. Les écrans de menu, reprenant le graphisme d'une salle dans laquelle chaque objet représente une option, sont assez moches.



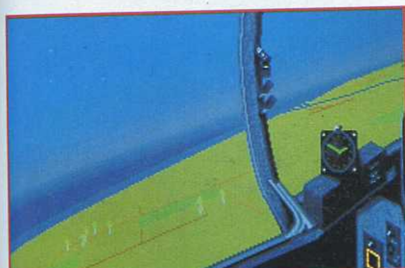
ER ASSAULT



Les vues extérieures, superbes, sont, de plus, très fluides. Comme dans Chuck Yeager, la caméra suit l'appareil au lieu de le cadrer en plein centre de l'image.



Le décollage du porte-avion est impressionnant. Dommage que les autres objets 3D ne soient pas aussi volumineux.


Très pratique pendant les combats: les vues de 3/4 avant et arrière permettent souvent de se sortir d'un mauvais pas.

montagnes assez impressionnantes. En revanche, dès que l'on s'approche un peu des cibles, on peut admirer de petits objets et surtout profiter de tirs de DCA aussi efficaces qu'esthétiques. Lorsqu'une cible est touchée, une colonne de fumée monte dans le ciel et si l'on passe au travers, on a la surprise de voir l'écran devenir tout gris.

Autre point remarquable, les rivières sont dessinées au sol et le ciel dispose de superbes dégradés.
En ce qui concerne le son, la version testée ne disposait pas encore des drivers nécessaires, aussi, m'abstiendrai-je de tout comentaire.

MOULINEX

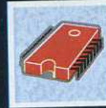


Assez curieusement, les cartes sont en mode VGA haute résolution. Cela fait désordre par rapport au reste du logiciel mais c'est très beau. Cette carte, sur laquelle il est possible de zoomer, sert aussi à créer ses propres missions.

EDITEUR : DOMARK
SUR PC



SIMULATEUR DE VOL — NOTICE VO



NON — -



1 JOUEUR — JOY-SOURIS-CLAVIER




GRAPHISME	15
BRUITAGE	-
MUSIQUE	-
ANIMATION	15
MANIABILITÉ	17
INTERET	14
ORIGINALITÉ	15

- ❑ S.BLASTER
- ❑ S.BLASTER PRO
- ❑ AD LIB
- ❑ ROLAND MT 32
- ❑ SOUND SOURCE
- ❑ COVOX
- ❑ PRO AUDIO SPECTRUM

EGA ❑
VGA ■
SVGA ❑

89%

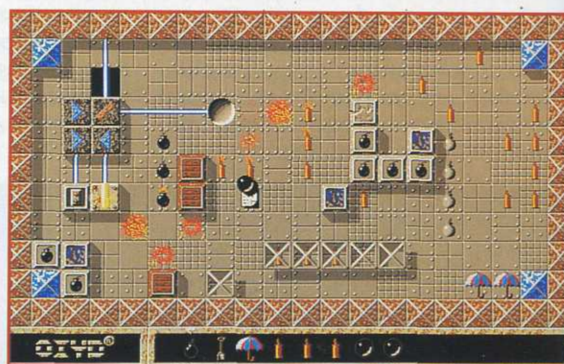
CETTE VERSION NE PERMET PAS DE TESTER LES CARTES SONS

TEST PC

OXYD



On connaissait le freeware qui consiste, pour un auteur, à offrir son logiciel à ses contemporains ainsi qu'à la postérité; on connaissait le Shareware qui consiste pour un auteur à offrir son logiciel à ses contemporains en espérant qu'ils lui enverront de l'argent en remerciement. Voici le Dongle Ware qui consiste, pour un auteur, à offrir à ses contemporains ainsi qu'à la postérité un jeu génial (sinon cela ne marche pas) qui réclame un code au bout de 10 tableaux. Comme le jeu en comporte 100 et que le produit rend généralement celui qui l'utilise complètement accro, l'idée devrait faire son chemin. Pour avoir les codes, il faut se procurer un manuel. Ce dernier, vendu au prix d'un logiciel, n'est pas un vague bout de papier mais un véritable bouquin relié, protégé par un coffret en carton. La chose, qui fait près de 200 pages, comporte, outre des codes impossibles à photocopier, de nombreux trucs et astuces ainsi que des explications et en plus, c'est beau et drôle. Bon, c'est vrai que l'idée sera dure à faire passer mais franchement, intéressez-vous au produit, vous ne le regretterez pas. Si l'argument du jeu est simple, son application est, en revanche, beaucoup plus originale qu'on pourrait le penser en regardant le graphisme des différents tableaux. Le but du jeu est, aux commandes d'une boule, de passer de tableau en tableau. Chacun de ceux-ci, composé de pierres (pierres Oxyd) comportent des pièges, des trous, des obstacles. La boule, contrairement à ce qui se passe dans la plupart des jeux de ce type, n'est pas totalement libre de ses mouvements: elle se déplace comme un curseur de souris mais rebondit cependant sur les décors. Reprenant toute l'imagerie des jeux d'arcade réflexion, Oxyd a de quoi vous occuper des heures. On trouve des monstres baladeurs, des failles à passer, des rayon laser et des miroirs qu'il faut incliner, des aimants, etc. Certains tableaux courent sur plusieurs écrans. Une autre option particulièrement amusante est le jeu à deux. Suivant la machine, on peut se connecter par nul modem, modem, Apple Talk et même Midi. Lorsque l'on joue à deux, on peut accéder à 100 tableaux supplémentaires. Superbe idée, le jeu à deux se fait en équipe et non pas l'un contre l'autre. Techniquement, ce logiciel est sans défaut: les cartes principales sont utilisées sur PC et il est même possible de profiter de sons digitalisés sur le haut-parleur. A noter que ce jeu existe sur PC, ST, Amiga, Falcon/TT, Macintosh et Next.




REFLEXION


NOTICE VF : 20


OUI


1 DISQUETTE


2 JOUEURS


JOY-SOURIS-CLAVIER





■ S.BLASTER
❑ S.BLASTER PRO
■ AD LIB
❑ ROLAND MT 32
❑ SOUND SOURCE
❑ COVOX
❑ PRO AUDIO
❑ SPECTRUM

EGA ■
VGA ■
SVGA ❑

EDITEUR : DONGLE WARE
SUR PC

GRAPHISME	13
BRUITAGE	14
MUSIQUE	14
ANIMATION	14
ERGONOMIE	15
INTERET	15
ORIGINALITÉ	17

87%

UP & DOWN

▲ Le concept de Dongle Ware est génial puisqu'il permet d'essayer le produit avant de l'acheter. Les tableaux sont très amusants à passer.

▲ L'option jeu à deux est bienvenue dans ce type de produit.

▼ Le graphisme n'est pas assez original.

PERFECT GENERAL DATA DISC

LINDE LOURD TIRE SUR BLINDE LOURD.

The Perfect General, superbe logiciel de Wargame issu de parties sur plateau ayant duré 12 ans pendant lesquelles le système de résolution des combats fut affiné, permettait jusqu'à présent, dans sa version micro, de combattre sur des terrains sans connotation historique. Avec ce data-disque, les Mac Arthur et autres Romel de chambre vont désormais avoir l'opportunité de jouer des combats célèbres dans le camp de leur choix. Ce premier disque, qui devrait être suivi de disques d'extention supplémentaire dans les mois à venir, comporte 13 nouvelles batailles. Au programme: Anzio; Iwo Jima; Okinawa; Guadalcanal; Oahu; Kharkov; Arnheim; Gazala-Bir Hacheim; Gafsa-Kasserine Pass; Sicile; Omaha Beach; Utah Beach et enfin Saipan. On le voit dans le choix des batailles, il n'y a ici que des "hits" qui rappelleront de nombreux souvenirs aux joueurs invétérés. Comme dans le logiciel original -requis pour utiliser ce disque- on retrouve les options classiques: jeu à deux par modem ou sur écran, tirs de barrage, gestion de la météo et surtout le graphisme très novateur pour ce type de jeu. En effet, sans perdre en efficacité, The Perfect General est un jeu esthétique et, par là même, propre à donner envie à un nouveau public de goûter aux joies de la stratétégie et de la tactique.

Moulinex, colombophile.

WARGAME · NOTICE VF · NON · 1 DISQUETTE · 2 JOUEURS · SOURIS

EDITEUR : QQP UBI SOFT
SUR PC

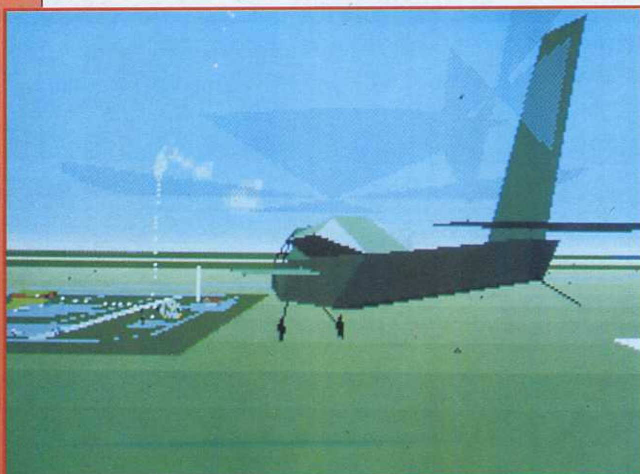
GRAPHISME	15
BRUITAGE	14
MUSIQUE	15
ANIMATION	-
MANIABILITÉ	15
INTERET	17
ORIGINALITÉ	14

■ S.BLASTER
❑ S.BLASTER PRO
■ AD LIB
❑ ROLAND MT 32
❑ SOUND SOURCE
❑ COVOX
❑ PRO AUDIO SPECTRUM

EGA ■
VGA ■
SVGA ❑

89%
TESTÉ EN MODE VGA

ATAC



L'Apache AH-64A Gunship en train de se faire canarder ! Les effets sont super et on a l'impression de vraiment se prendre un missile dans la tronche.

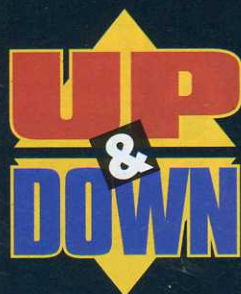
Tiens, un simulateur de vol? Eh bien ça alors, voilà que Microprose nous sort un programme totalement différent de ce qu'ils ont l'habitude de faire. Je n'y crois pas. Si l'on m'avait dit que de cette boîte sortirait un jour un simulateur, je n'y aurais pas cru! Crève de plaisanterie, ATAC est bel et bien le nouveau-né des rois du combat aérien. Cette fois ci, vous vous retrouvez carrément aux commandes d'une force de seize appareils et dans la peau de huit pilotes, rien que ça! Le scénario se déroule en l'an 2003 où les histoires de drogue sont devenues un véritable problème à l'échelle quasi-mondiale. Les Nations Unies décident alors de former une force d'élite capable d'intervenir sur place contre les Maîtres incontestés et incontestables du kilo de sucre. Basé en pleine Colombie (pur Arabica) et dans le plus grand secret, vous êtes chargé d'organiser toutes les actions contre ces véritables empires du mal, d'établir des liens de communication, d'étudier les rapports de reconnaissances afin de lancer des attaques sur les plantations, les convois et toute sorte de bordel pouvant transporter de la coke. Plus question de savoir piloter comme un dieu, ATAC vous demande de réfléchir! Ca va? Vous suivez?

Cinq heures du matin, quelque part en Colombie... "Coke horicot... " (cri du coq colombien). Le soleil se lève à peine sur l'horizon et déjà, les camions du cartel livrent leur poudre dévastatrice. Vous entrez, encore endormi, à l'intérieur du Q.G., afin de sélectionner les pilotes participant à la mission de ce matin ainsi que le trajet de chaque appareil. Echo se dirigera sur Sabana avec le F-22 n°1. Ninja Turtle sur Westworld avec l'AH64A n°3 ..... après l'élaboration d'une stratégie infaillible, vous partez vous faire un petit joint, Euuuhhhh, un petit pipi (merde, merde j'ai failli gaffer) matinal. L'heure de la mission approche, chaque aéronef est équipé avec l'armement approprié à sa mission. Bombes pour les attaques au sol, missiles pour les combats aériens... Ninja Turtle pénètre dans son hélicoptère et lance les deux turbines. Les Turbopropulseurs démarrent, entraînant avec eux les lourdes pales blindées. Pendant ce temps là, Albert Pignard fait chauffer son litron, pardon, son avion. Les deux engins décollent dans un silence très bruyant (tu m'étonnes, à sept heures du mat!) De votre salle, vous pouvez suivre, instant pas instant, le bon déroulement de la mission. Mais que fait Albert (vous jetez un coup d'oeil à l'intérieur de sa carling grâce à une caméra embarquée), il est derrière un MIG 21 et il ne tire pas! "Mais Shoot Albert, Shoot!" Trop tard! C'était l'overdose! Albert Pignard venait de se faire son dernier shoot! Mais qu'importe, tel le capitaine Kirk dans Star Trek, vous vous téléportez à l'intérieur de son appareil et terminez vous-même ce que ce cher Albert avait valeureusement commencé. D'ailleurs, vous en profitez pour voir comment s'en sort la tortue et son Apache; très bien il a détruit la plupart des plantations! Tient, fumes c'est du breton! Enfin, ils savent que nous sommes là!

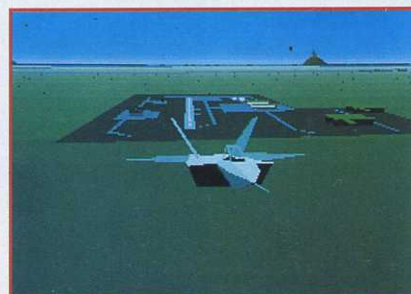
ATAC vous propose donc de prendre tour à tour le rôle d'organisateur stratégique et celui de pilote. Après avoir choisi l'un des trois



L'écran ultra perfectionné de cet hélicoptère permet le repérage immédiat de ses cibles et les affiches sur l'écran de contrôle.



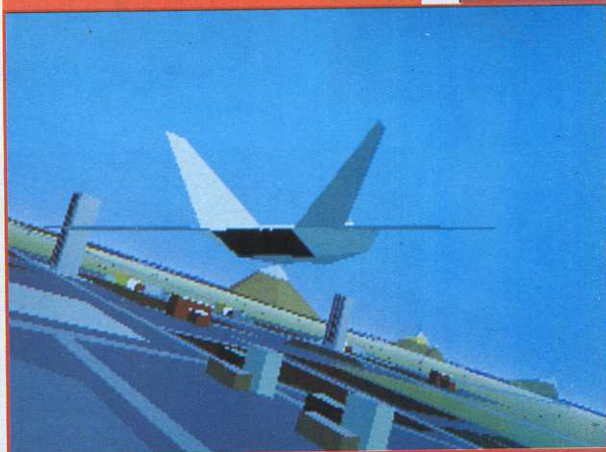
▲ La nouvelle conception de cette simulation. On pilote quand on veut l'appareil que l'on a envie de piloter... Cool!
▲ La complexité du jeu mais la simplicité de manoeuvre pour le joueur. (surtout pour Claude qui, à part Pif Gadget ne comprend rien à rien).
▲ L'intérêt des missions. Aller taper sur des trafiquants de drogue, moi ça m'excite.
▼ L'originalité. Bien qu'étant différent de la plupart des simulateurs, ATAC reste quand même un simulateur, et les simus j'en ai ras le cake!
▼ La maniabilité de l'Apache laisse franchement à désirer.



Le F-22 en plein décollage...



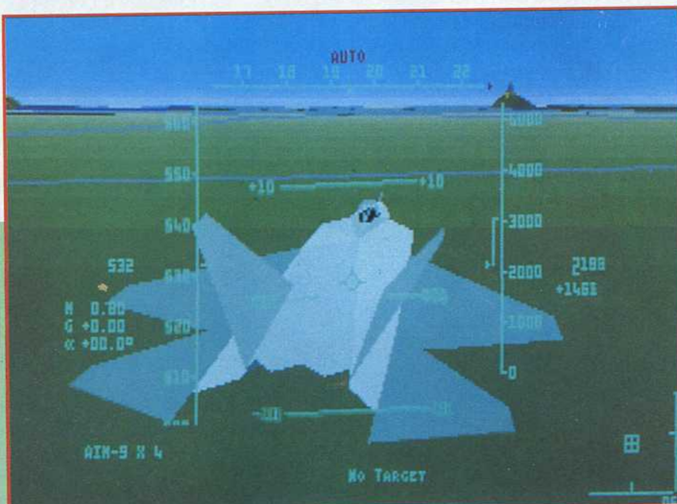
Le F-22 Advanced Tactical Fighter en plein radada. Les décors sont bien réalisés mais un peu simplistes. Une ville peut paraître énorme sur la carte mais s'avérer minuscule sur le terrain.



niveaux de difficulté, il vous faut définir le nom de vos huit pilotes. Par la suite, un carnet vous permettra de répertorier chaque action effectuer pilote par pilote et ainsi, de sélectionner les meilleurs d'entre eux pour des opérations plus délicates. Chaque pilote sachant se servir de l'un des deux appareils, il faut leur assigner à chacun un aéronef avec les armes à emporter. Une carte destinée à éditer des points de routes (Waypoints) permet d'affecter l'itinéraire et les actions à effectuer sur place pour chacun des pilotes engagés. Vous établissez vos ordres de missions grâce aux informations collectées par vos 250 agents secrets dissémimés un peu partout dans le pays et qui vous arrivent par l'intermédiaire de votre ordinateur (pas les agents, les informations). Voilà, en gros, pour ce qui est de la partie stratégique (le manuel ne fait pas loin de deux cents pages). En ce qui concerne la partie simulation, vous pouvez donc piloter, au choix, l'un des deux engins susnommés (c'est qui nommé? Non, laisse tomber Calor). Si le F-22 se pilote sans trop de problèmes, il n'en est pas de même pour ce qui est du Gunship. L'hélico ne répond pas franchement aux ordres de direction demandés et cela devient vite agaçant. A noter tout de même que si vous pilotez à l'aide de la souris, les deux boutons servent de palonnier (une bonne idée somme toute!) L'animation est très bien mais pas exceptionnelle et les vues extérieures un peu pauvres. Par contre, le lancé de missiles est très bien réalisé avec les nuages de fumée qui suivent le projectile. C'est du plus bel effet. Les reflets lumineux sont également simulés avec un changement de couleur des parois du zing, en fonction de sa position par rapport au soleil. Le son est tout à fait standard et ne mérite pas une attention particulière. Bien plus qu'un "deux simulateurs en un", ATAC vous propose d'allier stratégie et joies du pilotage au milieu d'un contexte d'actualité.



"Roger!" ... "Hein?" ... "Roger!!!" .... "Hein??" ... "Et merde!"



Il est possible d'afficher le HUD en même temps qu'une vue extérieure. C'est bien pratique pour connaître son altitude, sa vitesse, l'arme et la cible sélectionnées...

Avec une très bonne réalisation d'ensemble, ATAC réussit à accrocher le joueur, de longues heures durant, malgré les quelques imperfections de la partie simu. Un très bon soft tout de même!

LORD CASQUE NOIR



C'est de cette carte que sont attribuées les différentes missions de chaque appareil: attaques aux sols, combats aériens, destructions massives...

EDITEUR : MICROPROSE
SUR PC


SIMULATEUR


NOTICE VO


640 KO MINI


3,5 MO


1 JOUEUR


JOY-SOURIS-CLAVIER





- ■ S.BLASTER
- ❑ S.BLASTER PRO
- ■ AD LIB
- ■ ROLAND MT 32
- ❑ SOUND SOURCE
- ❑ COVOX
- ❑ PRO AUDIO SPECTRUM

- EGA ❑
- VGA ■
- SVGA ❑

GRAPHISME	16
BRUITAGE	17
MUSIQUE	14
ANIMATION	15
MANIABILITÉ	14
INTERET	17
ORIGINALITÉ	17

89%

TESTÉ SUR 486DX 50 AVEC SOUNDBLASTER ET GRAPHIQUE VGA

TEST PC

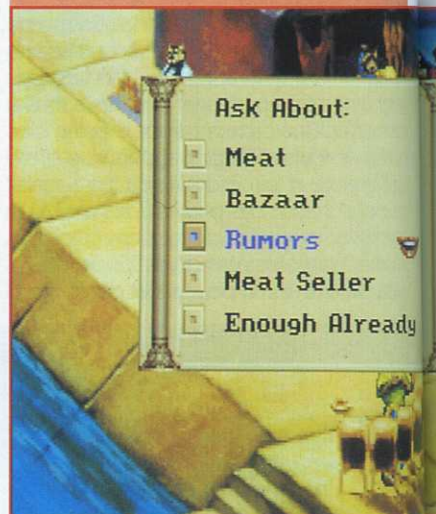
QUEST FOR



LES ICONES SPÉCIALES
En plus du menu habituel et des îcones, également accessibles à l'aide du bouton droit de la souris (voir, marcher, regarder, etc.), il existe un sous-menu qui permet de se livrer à des actions précises: courir, marcher en silence, dormir, consulter sa feuille de personnage, afficher l'heure et le jour (du jeu, pas du DOS) et obtenir une aide concernant les îcones.

Dans le premier épisode de la série, vous aviez délivré Elsa et Barnard, les enfants du Baron et étiez devenu un héro. Dans le second épisode, vous étiez devenu le protégé du Sultan Aroun al-rashid (une huile) et aviez fait la connaissance du pays de Shapeir que vous aviez parcouru en tapis volant.
Dans ce troisième épisode de Quest for Glory intitulé Wage of War, vous allez retrouver vos amis liontaurs Uhura et Rakeesh qui vous ont fait venir au moyen d'une porte temporelle. Comme on le sait, les liontaurs sont un hybride de centaures et de lions. Et les centaures des hybrides de chevaux et d'humains. Vous me suivez, là ?) Les portes temporelles sont des hybrides de portes et de machines à voyager dans le continuum. Mais qu'importe.
Au moment oû commence le jeu, vos amis sont très inquiets car une guerre sans pitié menace le royaume. L'aversaire, les terribles hommes-léopards (hybrides d'hommes et de léopards. Ou Minotaurs à tête de léopards, mais qu'importe), sont sur le point d'attaquer la ville de Tarna.
Votre mission sera d'empêcher le massacre et, pour cela, vous allez devoir explorer la région environnante. Le graphisme du jeu, qui se situe dans un lieu mélangeant allègrement Assyriens, Egypte, Afrique (version Zembla) et contes des mille et une nuits, est véritablement superbe; à son habitude, Sierra a digitalisé des aquarelles originales retouchés ensuite sur micro. Parcourant des régions sauvages, vous devrez rencontrer le peuple Simbani et convaincre ses dirigeants de vous venir en aide.
En effet, c'est parce que ces derniers ont dérobé une lance magique aux hommes-léopards qu'un conflit risque de débuter.

La discussion avec les personnages est de type menu arborescent. Chaque exploration d'un champ en crée d'autres. N'hésitez pasà interroger tout le monde.





Certains tableaux "scrollent" lorsque le personnage se déplace. Ici, nous sommes au pied d'un gigantesque arbre (on le voit qui dépasse sur la carte du millieu).

GLORY III

Comme à l'accoutumée, il faudra parler avec de nombreuses personnes, résoudre des énigmes et parfois participer à des jeux d'adresse ou de réflexion. De plus, et c'est là ce qui différencie la série Quest for Glory du reste de la production Sierra, il sera parfois nécessaire de se battre en temps réel contre des monstres.
Bref, en dépit d'un manque de bruitages en ce qui concerne la bande son, voilà un logiciel fort intéressant et disposant, de plus, d'un scénario assez riche.

MOULINEX

Merci à DEREK pour son aide.



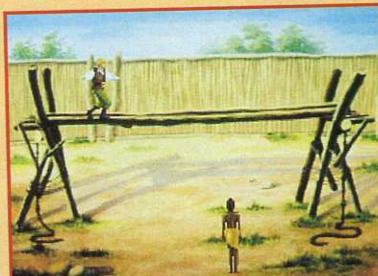
Une fois grimpé dans l'arbre, on peut accéder à plusieurs tableaux très intéressants. Histoire de rire, demandez donc un cadeau à 'esprit de la forêt sans rien lui proposer en échange. Les esprits de la forêt sont mesquins dans la région.

Une partie d'Awélé pourra grandement impressionner les Simbani.



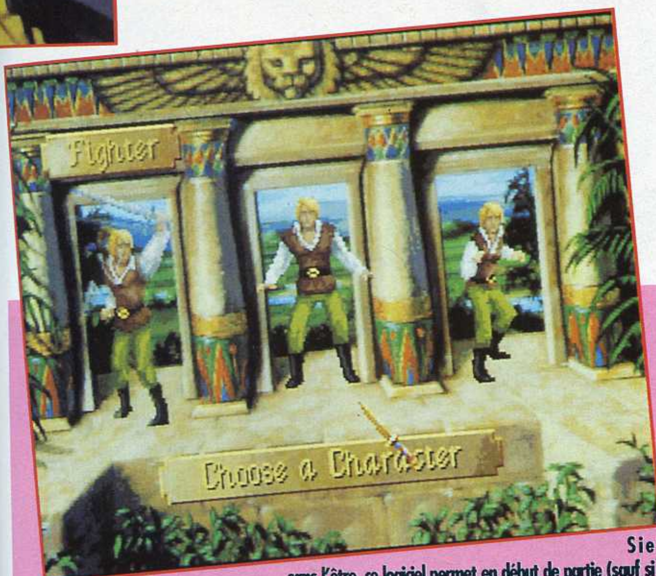
Pour passer le fameux pont, il faudra avancer doucement et suivre les conseils de votre joli guide (qui ne s'appelle pas Nathalie).

LES JEUX :
De nombreux jeux dans le jeu permettent de se détendre et aussi de progresser dans l'aventure.



Comme pour le pont, écoutez les conseils et entraînez vous au lancement de la sagaie. Lorsqu'il y a du vent, le drapeau de gauche se met en mouvement. C'est probablement la même routine que le tir à l'arc de Conquest of the Longbow mais c'est bien agréable.





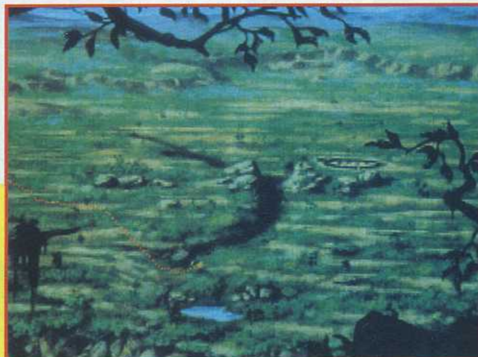
Sierra sans l'être, ce logiciel permet en début de partie (sauf si l'on souhaite importer un personnage des épisodes précédents) de choisir le type de héros que l'on souhaite. Au menu, guerrier, magicien ou voleur. En fait, quel que soit le type de personnage choisi, l'aventure sera la même. En revanche, les combats seront plus ou moins faciles à gérer et à résoudre. A priori, le meilleur choix est le magicien ou le guerrier. Le voleur lui, est surtout habile à esquiver les coups pendant un combat.

Name: Moulinex
Wizard
Strength 85
Intelligence 161
Agility 100
Vitality 134
Luck 100
Magic 150
Avail. Pts. 0
Weapon Use 80
Parry 0
Dodge 100
Stealth 0
Pick Locks 0
Throwing 0
Climbing 0
Comm. 120
Honor 50
Puzzle Pts.
Health 117
start
cancel
Stamina 117
Mana 153

Beaucoup plus important que le choix de personnages, ce tableau permet de "configurer" au mieux ses caractéristiques. Au point tiré aléatoirement, il est possible de rajouter 50 points afin d'augmenter les niveaux jugés trop faibles. A noter que si vous importez une sauvegarde de QG2, vous pourrez monter un personnage de Paladin. Dans ce cas, il faudra veiller à ce que le niveau "honor" soit élevé et ne pas se livrer à des actes répréhensibles pendant la partie. En plus de la satisfaction d'être un bon américain, vous tirerez de l'exercice des sorts plus puissants.

QUEST FOR GLORY III







Cette carte sert à se déplacer lorsque l'on est en dehors d'une ville ou d'un village. Pendant ces déplacements, vous trouverez de nombreux lieux faisant l'objet d'un tableau spécifique. C'est pendant ces balades que vous rencontrez également des adversaires. Mon conseil : si vous n'êtes pas en forme (fatigué, blessé, empoisonné) sauvegardez avant de partir le nez au vent. Au fur et à mesure que vous avancerez dans le jeu, vous pourrez aller de plus en plus loin et découvrir de nouvelles contrées. Cela aura pour effet d'afficher de nouvelles portions de la carte.

Quelques rebondissements ponctuent le déroulement de l'aventure.





La présentation du jeu, animée, est un peu en deça de la production Sierra habituelle: c'est certes beau mais ça ne bouge pas beaucoup et c'est bien court.



Ne manquez pas de vous rendre au temple car c'est là que vous sera confié votre première quête.



Dès votre arrivée à Tarna, vous devrez échanger votre argent contre la monaie locale. La première fois que vous vous rendrez chez l'usurier, sauvegardez avant et apprêtez-vous à jouer les redresseurs de torts.


AVENTURE


NOTICE VO : 14


OUI


15 MO


1 JOUEUR


JOY-SOURIS-CLAVIER

■ S.BLASTER
❑ S.BLASTER PRO
■ AD LIB
■ ROLAND MT 32
❑ SOUND SOURCE
❑ COVOX
■ PRO AUDIO SPECTRUM

EGA ■
VGA ■
SVGA ❑

EDITEUR : SIERRA

SUR PC

GRAPHISME	16
BRUITAGE	13
MUSIQUE	14
ANIMATION	15
MANIABILITÉ	17
INTERET	15
ORIGINALITÉ	17

92%

UP & DOWN

▲ La possibilité de choisir le type et les caractéristiques de son personnage est une bonne idée pour ce type de produit.
▲ Plusieurs jeux dans le jeu ajoutent un plaisir supplémentaire.
▲ La sauvegarde automatique permet parfois de se tirer d'un mauvais pas lorsqu'on a oublié de sauver manuellement.
▲ Le graphisme est superbe et l'ambiance générale du jeu assez nouvelle.
▼ Beaucoup de dialogues alourdissent le jeu et ce mélange risque de surprendre les inconditionnels de Sierra.
▼ Alors que la musique est assez réussie, les bruitages sont trops rares et de toute façon peu marquants.

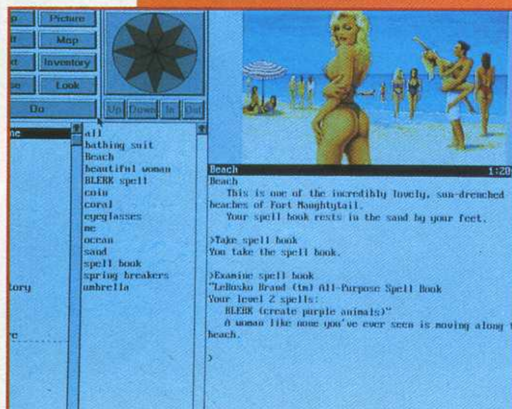
PLANET'S EDGE



* Disponible sur PC VGA 256 couleurs, disque dur néscessaire.

SPRING BREAK

Les plages de ce merveilleux pays n'ont rien à envier à notre pauvre monde. Ernie devient immédiatement amoureux fou et s'empresse d'utiliser le WOO Spell pour emballer a charmante demoiselle (SVGA).



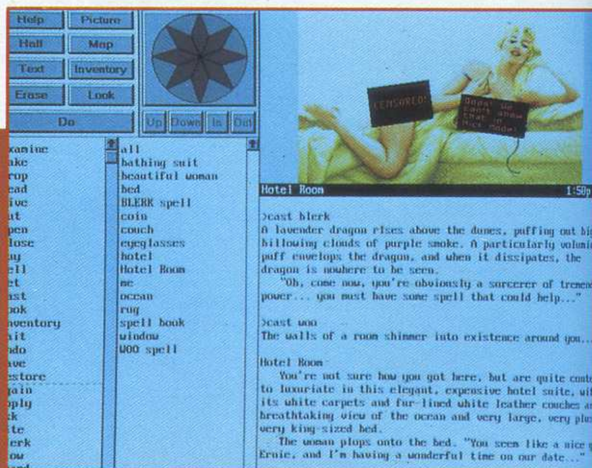
Jamais deux sans trois ! Ernie Eaglebeack est de retour parmi nous ! Ce petit sorcier, complètement allumé par tous les fessiers qu'il voit passer, décide de se taper une petite excursion à Fort Naughtytail où se déroulent de fameuses partou... oops, parties de jambes en l'air. Ayant définitivement rangé son éducation au placard depuis le premier épisode (Sorcerers get all the girls) le voilà parti en vacances avec ses trois frères fraternels. Sea, Sex and Sun (ce ne sont pas les noms de ses trois copains) en perspective ! Mais leurs vacances ne seront pas de tout repos car à peine arrivés, ils devront affronter le redoutable gang des Getta Loda Yu dans des épreuves comme l'haltérophilie, le catch, le surf, le volleyball, la plus terrible d'entre elles restant la construction de châteaux de sable. Mais les nombreux pouvoirs de notre petit sorcier les sortiront de plus d'un mauvais pas.Cependant, Ernie a l'esprit ailleurs, ou plus bas devrais-je dire. En effet, s'il ne l'a pas dans sa culotte, il l'a au moins dans celle de Lola Tigerbelly. Bien décidé à utiliser tous ses pouvoirs à des fins purement sexuelles, il est prêt à tout pour s'accaparer la femme de ses rêves. Malgré tout, Ernie est en vacances et les concours de "Wet T-shirt" (concours mettant en évidence les fabuleuses rondeurs des femelles y participant) l'aideront (ne confondez pas avec laideron qui se prononce pareil mais qui signifie : moche, immonde, répugnant, repoussant... mais non Seb, tu es gentil...) à patienter jusqu'à l'instant suprême : une nuit d'amour avec Lola! (Oh, le cochon).

Bref, vous n'aurez pas une seule seconde pour vous ennuyer. Comme dans les deux précédents épisodes, les vannes fusent à tout bout de champ.

Par exemple, lorsque vous merdez lamentablement en essayant de décoller avec le tapis volant, le soft vous réplique que la procédure à suivre se trouve dans le manuel et que si vous avez piraté le programme, il faut envoyer une carte postale à l'éditeur avec votre nom et votre adresse en y précisant bien que vous êtes un gros pirate en skis!

Le graphisme est très chouette (surtout en SVGA) agrémenté de petites animations. Malheureusement, seule une parfaite maîtrise de l'anglais vous permettra de progresser. Enjoy SPRING BREAK!

LORD CASQUE NOIR



Tiens! Qu'est ce que je vous disais! Elles succombent toutes à ses sortilèges. Malheureusement, les parties les plus intéressantes sont bien habilement dissimulées derrière des panneaux débiles. Mais qu'ils sont nuls ces panneaux!


AVENTURE TEXTE


NOTICE VF : NON


640 KO


6 MEGAS

1 JOUEUR

SOURIS-CLAVIER

- ■ S.BLASTER
- ❑ S.BLASTER PRO
- ■ AD LIB
- ■ ROLAND MT 32
- ■ SOUND SOURCE
- ❑ COVOX
- ❑ PRO AUDIO SPECTRUM

- EGA ■
- VGA ■
- SVGA ■

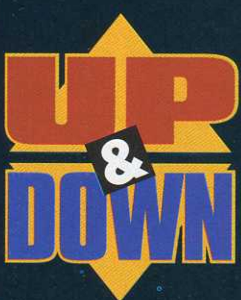
EDITEUR : LEGEND

SUR PC

GRAPHISME	17
BRUITAGE	18
MUSIQUE	15
DIFFICULTE	19
MANIABILITÉ	-
INTERET	18
ORIGINALITÉ	18

87%

POUR LES ANGLOPHONES



- ▲ L'ergonomie de l'interface est agréable et très souple d'utilisation.
- ▲ L'humour toujours aussi fracassant de notre ami Steve Meretzky's, auteur des deux premiers épisodes.
- ▲ Le graphisme est très soigné, surtout en Super VGA.
- ▲ Les sons sont digitalisés et de bonne qualité.
- ▲ Les nanas sont vraiment superbes (surtout quand elles ont de gros s....)
- ▼ Le texte entièrement in English le rend particulièrement difficile pour les personnes ne maîtrisant pas la langue parfaitement.
- ▼ Les animations sont très rares et se réduisent, la plupart du temps, au strict minimum.













PALA

Paladin II est une initiation aux jeux de rôles médiévaux fantastiques et aux wargames, dans laquelle votre principal objectif est de faire progresser un apprenti paladin vers le rang effectif de paladin, en accomplissant des quêtes à coups d'épée et de sortilèges. Vous disposez d'une vingtaine de quêtes prêtes–à–jouer, dont la difficulté varie entre facile et très difficile. Pour chaque quête, vous disposez d'un groupe de compagnons dont la composition et le nombre varient selon le scénario. Vous pouvez ainsi diriger des guerriers, des rangers, des voleurs et des mages. Bien que le seul personnage–joueur important soit le paladin, tous les membres de votre groupe sont définis par un nombre de caractéristiques : points de Mouvement, Vitalité, Santé, Encombrement, et de compétences utiles : Mêlée, Viser, Détecter, Voir.



PHOTO PC

Pour accomplir une quête, vous devrez secourir des prisonniers, prendre ou détruire des parchemins, tuer ou capturer un certain nombre d'ennemis. Vous affronterez ainsi entre autres, dragons, trolls, géants, gargouilles et lutins. A vous de bien choisir la stratégie et la tactique à adopter suivant les compétences de vos compagnons et les vôtres et la puissance des ennemis : il est ainsi parfois possible d'accomplir une quête sans en tuer un seul. Comme seul votre paladin est important, vous aurez une légère tendance -très humaine en fait- à la lâcheté, en le gardant bien au chaud pendant que les autres personnages se déploient. Il faudra néanmoins vous résoudre à l'utiliser car moins votre paladin entamera d'actions et moins vite il progressera !

L'élément emprunté aux wargames concerne la grande importance donnée aux contraintes de terrain lors des déplacements. Là aussi, vous devrez emprunter le meilleur parcours pour économiser des points de mouvements. Le jeu se déroulant par tour, dès que vos personnages ne possèdent plus de points de mouvements, la phase d'action ennemie débute. Lors de vos aventures, vous trouverez des armes et de nombreux objets magiques qui vous seront d'un grand secours ; surtout quand on sait que certaines quêtes se déroulent aussi bien en extérieur qu'à l'intérieur d'un "donjon" qui peut comporter jusqu'à cinq niveaux.

Le principe de Paladin II est, comme vous pouvez le constater, des plus simples. La réalisation est aussi, c'est le moins qu'on puisse dire, des plus simples. On prend un sacré bain de jouvence en voyant ses grossiers sprites et on se demande comment ils osent encore montrer ce genre de graphisme... Il n'y a carrément pas de scrolling, l'écran "sautera". D'autant que les effets sonores et musicaux sont également des plus faibles, voire inexistants : vous n'entendrez une belle mélodie sur PC qu'au début et à la fin d'une quête, mais estimez–vous heureux car pendant le jeu; vous aurez vraiment l'impression d'avoir des boules quiès -c'est le cas tout le temps sur ST, une bécane pourtant réputée pour ses qualités sonores !

J'avoue qu'en chargeant pour la première fois Paladin II, je partais avec un a priori assez négatif... Tel est pris qui croyait prendre ! Malgré les reproches qu'on peut lui faire, Paladin II se révèle passionnant, justement parce qu'il est simple et à comprendre et à manier. Et on se surprend à le lancer et à le relancer pour essayer de trouver une meilleure tactique... Un peu comme avec les "classiques" tels que les échecs ou le go : personne ne s'est jamais plaint de n'entendre aucun bruitage dans un jeu d'échecs, et pourtant on y retourne souvent ! C'est d'autant plus passionnant qu'avec son Builder intégré, la durée de vie de Paladin II est quasi illimitée pour qui a de l'imagination ; une fois les quêtes préconçues terminées, vous pouvez concevoir vos propres défis, histoire de patienter en attendant les scénarii–disks éventuels à venir. Ce jeu aurait mérité une meilleure réalisation, notamment sur ST où c'est carrément laid par rapport aux capacités de la machine.

CALOR



PHOTO PC

QUEST BUILDER, LE CONSTRUCTION SET DE PALADIN II

Je vous entends d'ici : "ça-y-est, encore une arnaque pour nous soutirer notre fric..." ! Eh bien, détrompez-vous (roulez tambours, sonnez trompettes), le Quest Builder, le Construction Set, est intégré à Paladin II, le jeu (et donc "gratuit") et, ce qui ne gâte rien, il est vraiment complet ! Voilà une excellente idée qui devrait être appliquée par tous les éditeurs ! Bien sûr, on pourrait rétorquer que les sprites sont laids ; ils le sont, c'est vrai... Mais leur diversité (terrain, mobilier, adversaires, objets...) et surtout leur respectable nombre jouent indéniablement en leur faveur. Cet outil intégré (j'insiste) englobe tous les paramètres nécessaires à la conception d'une quête : briefing, conditions de réussite, décors, définition des adversaires et des aventuriers, description des différents éléments... et tout cela à l'instar des scenarii "prêts–à–jouer", possible sur plusieurs niveaux. Sachant que chaque niveau est composé de 50 carrés sur 50, et que vous disposez de 5 niveaux en tout, vous avez de quoi faire. Vous devrez néanmoins vous restreindre à un nombre de 60 objets et de 60 adversaires par scénario. Mais, connaissant vos rêves de grandeur, vous pouvez lier les différentes quêtes pour composer une campagne : vous n'êtes en fait limité que par la puissance de votre imagination et la capacité de votre disque. A vous les joies (et les peines) de MJ (Maître de Jeu) !

UP & DOWN

- ▲ Bonne initiation aux jeux médiévaux-fantastiques
- ▲ La simplicité du jeu le rend passionnant
- ▲ La variété des missions et des décors, ainsi que leur difficulté progressive, évitent la lassitude
- ▲ Il est possible de lier les missions pour constituer une véritable campagne
- ▲ Les animations, bien que sommaires, sont assez nombreuses
- ▲ La durée de vie est quasi illimitée grâce au Builder intégré
- ▲ Le Builder est très complet et couvre tous les éléments d'un scénario
- ▼ Les graphismes vont de très moyen à très faible
- ▼ La pauvreté, voire l'absence des effets sonores et musicaux, fait vraiment pitié
- ▼ La souris a parfois du mal à fonctionner, suivant les configurations (UNIQUEMENT PC)

ADIN II

LES OBJETS MAGIQUES



BAGUE DE VISION révèle toutes les structures humaines au même niveau que l'utilisateur.



BAGUETTE DE DÉTECTION : révèle le plan autour de l'utilisateur et les ennemis s'y trouvant.



SPHERE DE DÉVIATION absorbe les attaques ennemies.



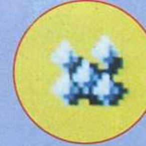
AMULETTE DE LÉVITATION permet de "flotter", réduisant les problèmes de terrains et de mouvements.



SAC DE POSSESSIONS accroît la capacité maximum d'encombrement.



GLOBE DE FEU grenade magique de courte portée.



CRISTAUX EXPLOSIFS explosif à retardement.



GLOBE DE FOUDRE explosif puissant de longue portée.



EPÉE MAGIQUE augmente les dégâts infligés lors des combats de mêlée.



BOUCLIER MAGIQUE augmente la protection lors d'un combat.



POTIONS SORTILEGES permettent aux non-magiciens de lancer des sorts.

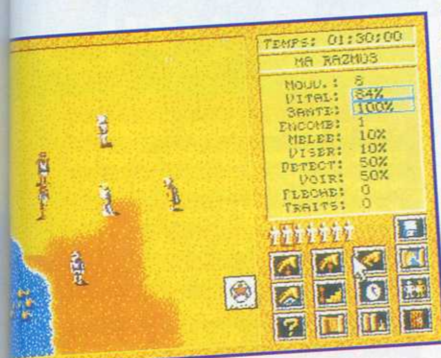


POTION GUÉRISON augmente la santé d'un personnage.



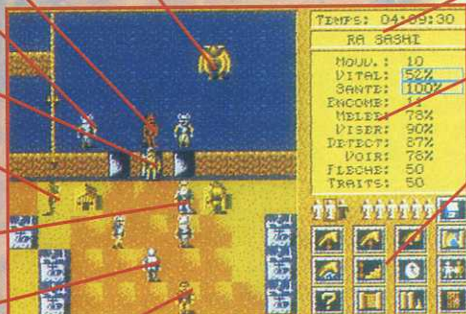
POTION VITALITÉ augmente la vitalité d'un personnage.

PHOTOS ST





Si votre paladin meurt, vous verrez cet écran d'une tristesse comble. Il faudra alors recréer un autre paladin et recommencer votre quête depuis le début !



PAVÉ D'ICONES
Les large panoplie d'icônes pour donner des ordres à votre équipe : abandonner, prendre et utiliser des objets, lancer des sorts, ouvrir des portes ou prendre des escaliers, tour suivant, briefing...

EDITEUR : IMPRESSIONS
SUR ST




STRATEGIE/JDR — NOTICE VF: 12




512 KO — 2 DISQUETTES




1 JOUEUR — SOURIS-CLAVIER

GRAPHISME	10
BRUITAGE	-
MUSIQUE	-
ANIMATION	09
MANIABILITÉ	13
INTERET	16
ORIGINALITÉ	13

65%

EDITEUR : IMPRESSIONS
SUR PC




STRATEGIE/JDR — NOTICE VF: 12




1 MO — 640 KO




1 JOUEUR — SOURIS-CLAVIER

GRAPHISME	10
BRUITAGE	-
MUSIQUE	05
ANIMATION	11
MANIABILITÉ	13
INTERET	16
ORIGINALITÉ	13

- ■ S.BLASTER
- ❑ S.BLASTER PRO
- ■ AD LIB
- ❑ ROLAND MT 32
- ❑ SOUND SOURCE
- ❑ COVOX
- ❑ PRO AUDIO SPECTRUM

- EGA ❑
- VGA ■
- SVGA ❑

75%

TESTÉ EN MODE VGA AVEC UNE CARTE SOUNDBLASTER

SABRE



Vous possédez un ordinateur permettant d'afficher une carte sur laquelle se trouve représenté le plan des lieux ainsi que la position des personnages. Elle aide à tracer les différents itinéraires que devront emprunter vos quatres hommes.

Il faut croire que ce genre de jeu est très à la mode. Après Twilight 2000 et Special Forces, voici Sabre Team. Vous êtes responsable d'une équipe de quatre commandos entraînés comme des bêtes pour buter tout ce qui bouge. Chacune des cinq missions étant bien spécifiques, il s'agit de recruter quatre hommes, parmi huit, les mieux adaptés à la situation. En effet, si l'on vous demande d'intervenir dans une centrale nucléaire, le premier blérot venu pourrait tout faire péter jusqu'à Tchernobyl. A ce propos, les scénarii sont très originaux. En effet, on vous demande de délivrer un prisonnier, de libérer les otages d'une ambassade, de détruire une fabrique d'armes nucléaires, ou encore, de remettre sur le droit chemin un paquebot détourné par un groupuscule d'enfoirés. Une fois l'équipe formée, chaque homme doit être muni par vos soins de l'équipement adéquat.Là, ça se gâte. Non seulement il vous faut choisir les différentes armes constituant la panoplie idéale mais également les bastos correspondantes. Autant vous dire que si vous vous trompez de calibre, tout ce bordel devient totalement inutilisable.

Chaque personnage peut porter plus ou moins de charge, sachant qu'un homme croulant sous le matos marchera moins vite qu'un soldat à poil (ou en ski! J'écris cela pour faire plaisir à Seb qui fait tout le temps du ski avec sa mémé). Le jeu se déroule un peu à la façon d'un Wargame. Un nombre de points d'actions est alloué à chaque personnage et chaque action effectuée retire un ou plusieurs points.

C'est ensuite au tour de l'ordinateur qui fait de même avec son équipe. Tout déplacement (vous ou ordinateur) peut être vu ou entendu par une personne se trouvant à proximité (comme dans la réalité). Par exemple, si l'ordinateur demande à l'un de ses personnages de se déplacer et qu'un membre de votre équipe se trouve dans une pièce ou un lieu voisins, vous pouvez l'entendre et déterminer sa position. Il est possible de surprendre l'adversaire en validant le mode furtif, votre soldat se déplaçant sans un bruit, mais un point supplémentaire vous sera retiré à chaque action. L'affichage de la portion de terrain sur laquelle vous évoluez représente ce que votre personnage voit (ce n'est pas moi qui le dis, c'est écrit dans la doc;personnellement, je pense que le programmeur est myope comme J'm Destroy et ne croit qu'à ce qu'il voit, c'est à dire pas grand-chose). Toute action (regarder la car-



N'oubliez surtout pas de charger votre arme avant toute action périlleuse.



C'est au tour de l'Amiga. Lorsque les icônes s'allument, ils représentent les actions que l'ordinateur est en train d'effectuer. Quand il ouvre une porte alors que l'un de vos guerriers se trouve à proximité, vous entendez un grincement. Il sera important de noter ces bruits car lorsque votre tour de jouer viendra, vous vous souviendrez alors de quelle direction ils provenaient.



Lorsque vous désirez tuer un ennemi, il faut charger votre arme et indiquer le nombre de balles que vous voulez tirer car une seule ne suffit pas toujours à supprimer un soldat, mais attention, ne gaspillez pas les munitions.

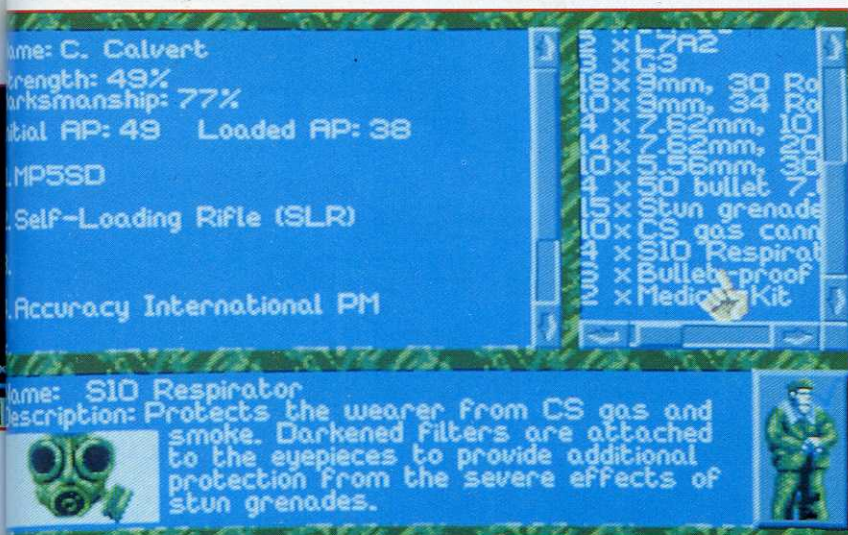
E TEAM

LE CARTOUCHE EN KIT




1 Sélection du personnage à contrôler.
2 Sélection des différentes armes à utiliser dans l'instant.
3 Statistiques diverses sur personnage actif.
4 Une grenade doit être dégoupillée avant d'être lancée.
5 Affiche la carte des lieux. C'est très utile pour avoir une idée des actions à entreprendre.
6 Lorsque vous sélectionnez une arme, il faut la charger à l'aide de cet icône.
7 Sert à ramasser des objets.
8 Pour lancer une grenade, appuyez sur cet icône puis sélectionnez la cible que vous désirez atteindre avec le curseur apparaissant sur l'écran.
9 Sert à poser les objets. C'est utile pour avancer plus vite.
10 Viseur de précision pour un tir irréprochable.
11 Le mode furtif peut être actionné pour ne pas être repéré par l'ennemi. Mais chaque action vous coûtera un point supplémentaire.
12 Le tir en rafales peut être utile dans certains cas. Cet icône est là pour ça.
13 Lorsque vous n'avez plus d'action à effectuer, vous terminez votre tour en sélectionnant cette case.
14 Ouvrir ou fermer une porte.
15 La bousole vous indique la direction dans laquelle vous vous trouvez et les flèches servant à vous déplacer.

te, tourner d'un quart de tour, changer d'arme, tirer, lancer une grenade, aller voir la mémé en ski de Seb..) côute de précieux points. Il n'est pas rare de se trouver dans des situations totalement ridicules comme dégoupiller une grenade mais ne plus avoir assez de points pour la lancer. Rassurez vous cependant, non seulement l'ordinateur est aussi stupide que vous, mais de plus, il est horriblement lent. Un écran apparaît vous montrant les personnages qu'il déplace avec les actions qu'il effectue. Le problème c'est qu'il a souvent une douzaine ou une vingtaine de gars à déplacer et qu'il vous détaille tout ce qu'il fait, même quand les bonhommes se trouvent à des années lumière de vous; à tel point que l'on passe les trois quarts de son temps à attendre comme un abruti devant l'écran de sa bécane. Bien que cette manière de jouer soit originale, elle manque quelque peu de réalisme. Il est effectivement difficile de mélanger un jeu d'action où rien ne vaut une bonne rafale d'arme automatique, avec des actions à



Chaque homme pourra être équipé comme vous le désirez. Le réalisme est poussé à l'extrême : chaque arme possède son propre type de balles.

Lorsque l'ordinateur déplace ses hommes et qu'une action se déroule à portée de vue de l'un de vos soldats, la scène devient visible. C'est à ce moment là qu'il faut commencer à prier en espérant que l'ennemi ne vous apercevra pas. S'il vous voit, mettez vous à genoux et implorez les dieux qu'il ne lui reste pas suffisamment de points pour vous exterminer.



SABRE TEAM

LES ARMES


Fusil Mitrailleur silencieux MP5SD


Fusil Mitrailleur MP5A3


Mitrailleuse MP5A


Fusil calibre 7,62 mm


Fusil d'assaut automatique


Fusil d'assaut M16A2


Mitrailleuse L2A3 Sterling


Fusil d'assaut SA-90


Trousse de secours


Fusil multifonctions L7A2


Fusil d'assaut G3


Chargeur 9 mm pour fusil mitrailleur


Chargeur 7,62 mm pour mitrailleuse


Grenade anti-personnel


Grenade à gaz paralysant


Masque à gaz

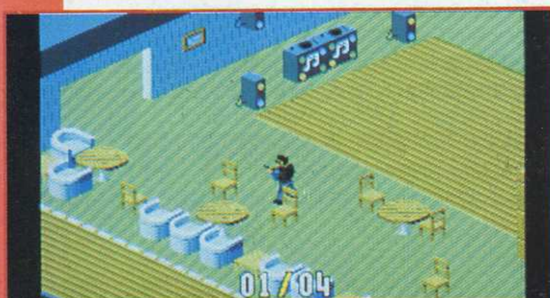

Gilet pare-balles



Special Forces et Sabre Team sont très similaires dans le fond et très différents dans la forme. En effet, le but est le même et les moyens pour y parvenir, également. Comparons les deux programmes point par point. Tout d'abord, la sélection des hommes est similaire mais leur chargement fastidieux peut être automatique dans Special Forces. En revanche, Sabre Team propose beaucoup plus d'armes. Les missions, bien moins nombreuses dans Sabre Team, sont plus originales et les graphismes et la musique plus soignés. Mais le savant dosage de stratégie (véritable casse-tête) et d'action pure et dure demeure largement en faveur de Special Forces. En fait, Sabre Team n'exploite pas vraiment tous les choix que vous effectuerez au départ. Un soldat spécialisé dans la couture se débrouillera de la même façon qu'un spécialiste des explosifs. Les grenades ne détruisent strictement que dalle et ne paralysent pas grand monde. Cela n'empêche pas Sabre Team d'être passionnant, mais toute cette esbrouffe risque de décevoir les Napoléon en herbe qui aiment prévoir et planifier.

effectuer au compte-gouttes. De plus, les tirs sont assez imprécis. Le graphisme est une réussite et les déplacements bien gérés. Si vous vous trouvez sous une surface opaque (un toit par exemple), celle-ci se découpe afin de mieux contrôler la situation. Lorsque vous tirez une balle, une vue aérienne vous montre l'endroit exact de l'impact. Les musiques sont super démentes et les bruitages hyper réalistes. Sabre Team reste un jeu passionnant qui vous tiendra en haleine pendant un bon moment.

LORD CASQUE NOIR



La discothèque du paquebot n'est pas l'endroit franchement idéal pour se camoufler à l'abri des regards indiscrets. C'est, par contre, le lieu rêvé pour vous faire danser sous les balles. Olé !

UP & DOWN

▲ La bande sonore colle parfaitement avec l'endroit ou l'atmosphère dans lequel vous évoluez.
▲ L'originalité des différentes missions et du déplacement des personnages (genre Wargames.)
▲ Le graphisme très correct et réaliste.

▼ L'extrême lenteur avec laquelle l'ordinateur déplace ses personnages. On passe beaucoup plus de temps à attendre qu'à jouer.
▼ Le petit nombre de missions. Seulement cinq scénarii différents sont proposés.
▼ Le manque de réalisme essentiellement dû à la façon dont se déroule l'action (à l'aveuglette.)

EDITEUR : KRISALIS SOFTWARE'S

SUR AMIGA


STRATEGIE/ACTION


NOTICE VF : NON


512 KO


2 DISQUETTES


1 JOUEUR



JOY-SOURIS-CLAVIER

GRAPHISME	17
BRUITAGE	18
MUSIQUE	18
ANIMATION	12
MANIABILITÉ	16
INTERET	17
ORIGINALITÉ	15

84%

A la conquête de mondes étranges et fascinants...



Megalomania :

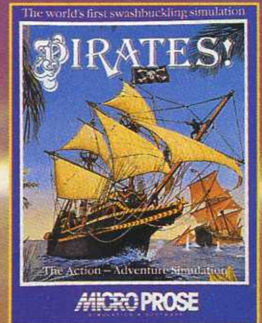
Le jeu des fous du pouvoir où le vainqueur gagne la divinité éternelle.

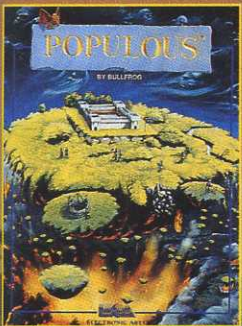
© Mirrorsoft Ltd

Pirates :

Sur les mers des Caraïbes, vous êtes à la recherche de l'aventure, du prestige, de la richesse... mais attention vos ennemis vous guettent.

© Microprose Software Inc.





Populous :

Utilisez votre pouvoir pour aider votre peuple à se développer et lutter contre ses ennemis.

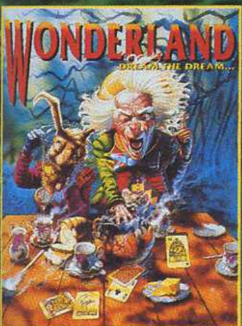
© Electronic Arts

Realms :

Vous êtes l'héritier d'un trône déchu. A vous d'accomplir la mission divine pour détenir la puissance suprême.

© Virgin Games Ltd.

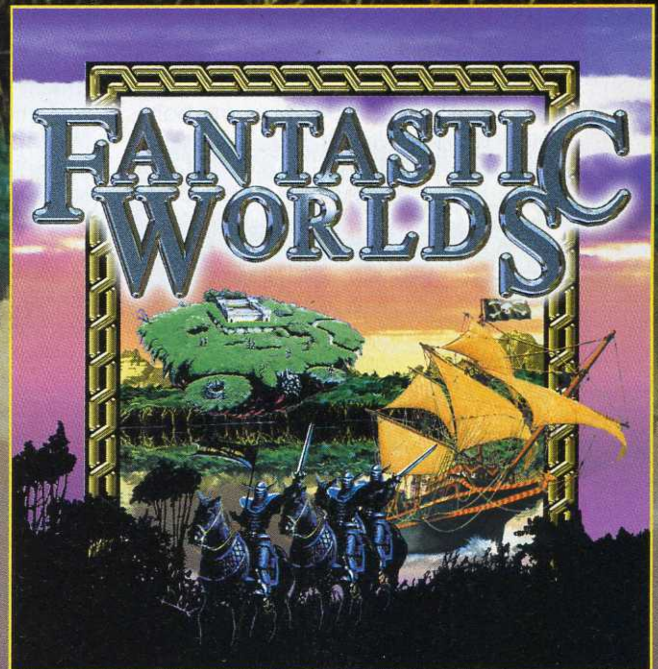




Wonderland :

Vous êtes Alice au pays des merveilles... Saurez-vous déjouer tous les pièges et résoudre les énigmes.

© Magnetic Scrolls Ltd
© Virgin Mastertronic Ltd.



ST, AG & PC (sur PC : Wonderland-Realms-Pirates et Populous).

Compilation disponible dans les fnac et les meilleurs points de vente.



UBI SOFT
Entertainment Software

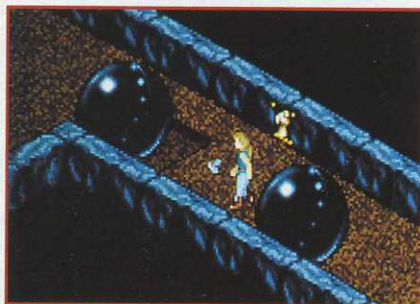
UBI SOFT
8, 10 rue de Valmy
93100 Montreuil sous Bois.
Tél : 48.57.65.52.

THE SUM



Le système de magie de The Summoning est très original, à base de gestes, comme pour le langage des sourds-muets. Vous découvrirez les différentes combinaisons grâce à des parchemins.

Ah! SSI innove dans la réalisation et c'est tant mieux! Voici un jeu mieux réalisé que d'habitude (bien que ce ne soit pas encore le Nirvana) et qui plus est, pas du tout adapté de AD&D (ouf!) Ils ont enfin compris que les rôlistes micro n'étaient pas forcément que des fanatiques d'AD&D qui, dès qu'ils voient "AD&D" sur une boîte, applaudissent bêtement... (peut-être quelques-uns, mais pas tous en tout cas). The Summoning est un bon jeu de rôle en

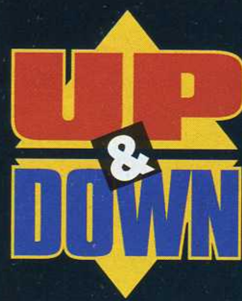


L'un des pièges les moins dangereux de la forteresse de Shadow's Weaver, les Boules Roulantes. De quoi vous prendre pour Indy!

solo (vous ne gérez qu'un seul personnage et non une équipe), au scénario encore un peu tarte de l'Elu qui combat contre le Mal, mais bon, passons... pour résumer, imaginez un Cadaver en beaucoup, mais alors beaucoup moins beau. Vous affrontez cette fois-ci un (très méchant) sorcier du nom de Shadow's Weaver (Le tisseur d'ombre). Après une phase de création de votre alter-ego où vous choisissez arme et domaine magique de prédilection, vous voici catapulté, du fait de l'invocation d'un Conseil de Magiciens, dans la sinistre forteresse du pas-gentil-sorcier (pourquoi tant de haine!) Là, oh! surprise! c'est en 3D isométrique et presque en plein écran. Votre première rencontre vous présente l'alternative entre commencer directement l'aventure ou s'entraîner dans trois niveau de préparation. Très franchement, à moins d'être retardé ou avoir des tendances suicidaires, il vaut mieux choisir la deuxième option. En effet, plus vous faites appel à vos compétences guerrières et mystiques et plus celles-ci s'améliorent (ah bon?) A la fin des trois niveaux d'entraînement, si vous avez utilisé TOUTES vos compétences, vous serez enfin à un niveau raisonnable pour partir à l'aventure. Ces trois premiers niveaux ont également le mérite de vous montrer tous les types de pièges que contient la forteresse du Shadow's Weaver. Donc un peu d'humilité ne fera de mal à personne, même si vous êtes un rôliste micro vétéran et, dans ce cas particulier, cela vous sauvera même la mise. Les principales compétences concernent donc les combats et les sorts répertoriés en quatre catégories différentes; pour les premières: épées, gourdins/massues, lances, armes à projectiles ou de jet; pour les secondes: magie, sorcellerie, enchantement, soin. Vous devez donc, pour parer toute éventualité, développer chacune de ces catégories en évitant d'en privilégier une au détriment des autres; car curieusement, les armes s'usent à une vitesse incroyable (une épée se brise parfois au bout de seulement cinq combats) et comme vous vous n'avez pas toujours une épée à portée de main, il vaut mieux être prudent. Vous trouverez de nombreux objets utiles autres que des armes, comme des parchemins de sorts, des potions de guérison, des armures, etc... attention cependant à ne pas ramasser tout et n'importe quoi car comme vous n'êtes pas Hercule, vous avez une limite au niveau de l'encombrement (vous ne pouvez prendre que 20 objets, sauf si vous trouvez des contenants comme des sacs ou des coffres) et du poids (dépendant de votre Force). Il est néanmoins assez difficile de faire un choix, le nombre des objets était incalculable allant de l'épée aux runes, en passant par les potions et les blocs de pierre. Ces derniers, contrairement à ce que l'on pourrait croire, sont parfois indispensables à votre progression. Le domaine de Shadow's Weaver est en effet parsemé, que



Pendant la création de votre personnage, vous pourrez choisir votre arme et votre domaine magique de prédilection, grâce à Khaïl et Jairus, deux Maîtres en la matière.



▲ De nombreuses options très utiles ont été prévues: auto-mapping, édition de la carte et des conversations avec les PNJ

▲ C'est mieux réalisé que ce que l'on voit d'habitude chez SSI (cf Down)

▲ La durée de vie est raisonnablement longue

▲ Le système de magie gestuel est très original

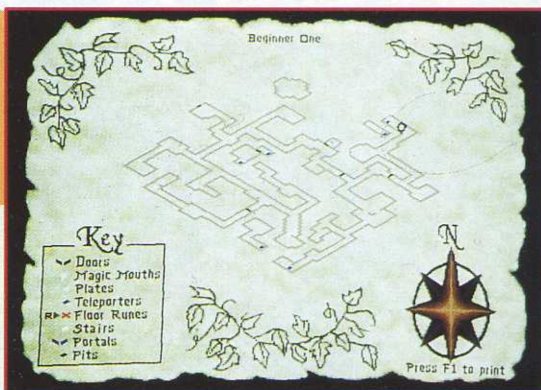
▼ La réalisation reste encore très en-dessous de ce qui peut se faire en matière de jeux de rôles micro

MONING

dis-je, rempli de pièges et de dalles qu'il faut déclencher en y posant un objet lourd. Quoi de plus utile à cet effet que des pierres? En matière de pièges justement, il y en a pour tous les goûts, boules roulantes (genre dans Indiana Jones), portes qui, comme par hasard, sont toujours fermées à clé, leviers, téléporteurs... heureusement que les concepteurs du jeu ont eu l'excellente initiative d'intégrer un auto-mapping qui plus est, peut s'imprimer. Si les pièges physiques ne vous suffisent pas, une panoplie très large et très complète d'adversaires viendra donner un peu de piquant à votre aventure: chauves-souris, araignées et autres bestioles géantes, squelettes, gardes, mercenaires, gazers, cyclopes, etc... heureusement, vous trouverez aussi beaucoup d'alliés qui vous donneront des objets, vous fourniront de précieux renseignements ou encore vous chargeront d'une sous-quête. Ici aussi, une option très utile mais hélas encore trop rare, vous permet d'imprimer les dialogues avec les PNJ. La gestion de votre personnage, qui se fait entièrement par la souris, est malgré tout parfois un peu laborieuse, surtout pendant l'affolement d'un combat où l'on se mélange assez facilement les pinceaux entre armes, poitons et runes... mais bon, ne faisons pas la fine bouche et félicitons SSI pour la relative qualité de ce soft en espérant que ses efforts se poursuivront.

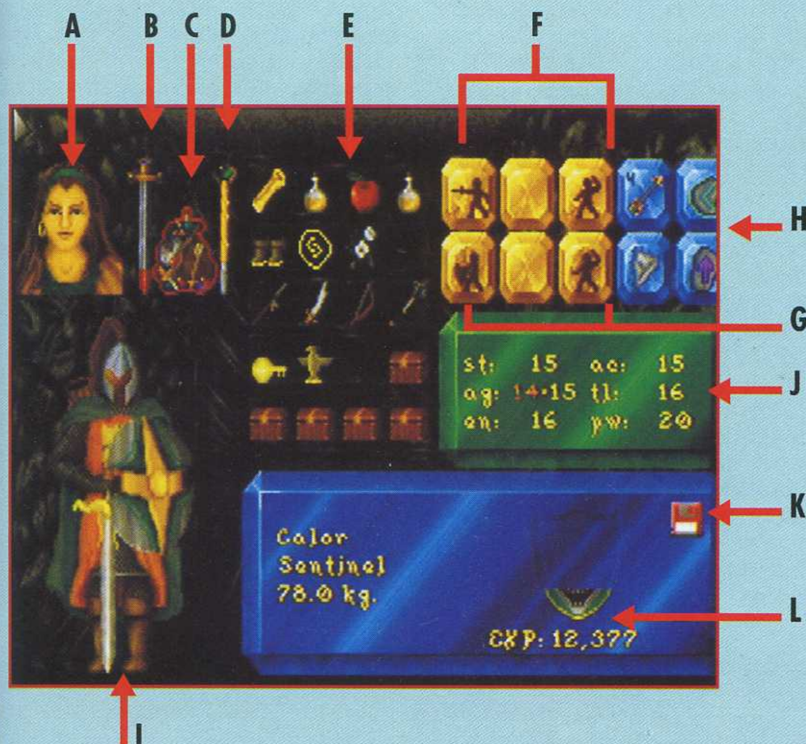
CALOR

Dans The Summoning, de nombreuses options très utiles sont diponibles, notamment l'auto-mapping qui vous repère également les pièges, téléports, etc...





Vous rencontrerez des personnages qui vous confieront partout des missions à accomplir, histoire de gagner un peu de points d'expérience et des objets



Fiche de personnage
- **A) Votre portrait**
- **B) Niveau de vie**
- **C) Charge portée**
- **D) Niveau des points de magie**
- **E) Inventaire**
- **F) Actions de la main droite**
- **G) Actions de la main gauche**
- **H) Sorts mémorisés dans les quatre domaines magiques**
- **I) Visualisation des armes, armures, etc.**
- **J) Caractéristiques et compétences**
- **K) Sauvegarder/Charger/Options**
- **L) Niveau d'Expérience**

EDITEUR : SSI
SUR PC


ROLES


NOTICE VO


640 KO


3 MO


1 JOUEUR



SOURIS-CLAVIER





GRAPHISME	13
BRUITAGE	11
MUSIQUE	12
ANIMATION	13
ERGONOMIE	15
INTERET	16
ORIGINALITÉ	10

85%

- ■ S.BLASTER
- ❑ S.BLASTER PRO
- ■ AD LIB
- ❑ ROLAND MT 32
- ❑ SOUND SOURCE
- ❑ COVOX
- ❑ PRO AUDIO SPECTRUM

- EGA ❑
- VGA ■
- SVGA ❑

TESTÉ EN MODE VGA AVEC UNE CARTE ADLIB

MOONSTONE



Même si j'ai su le cacher, j'étais assez inquiet depuis quelques mois. Mais vous me connaissez, je n'aime pas vous faire part de mes soucis. Et puis, franchement, Joystick n'est pas fait pour cela. Oh, je sais bien que certains trouvent malin de digresser plus vite que leur ombre et de remplir leurs tests de blagues usées jusqu'à la corde. Pour un peu, si on les laissait faire, les journaux micro seraient écrits sur un ton joyeux alors qu'il s'agit tout de même de jeux et l'on ne plaisante pas avec ça. Quoi qu'il en soit, je m'inquiétais de ce que les jeux PC devenaient de plus en plus sages. Heureusement, car je sais bien que vous aussi étiez intrigués par ces absences, voici avec Moonstones de quoi calmer votre soif de sang et d'aventures. Ce logiciel, déjà sorti sur Amiga, dispose d'une option plutôt originale puisqu'en début de partie, il est possible de choisir de disputer une partie soft ou Gore. Eh oui, ce jeu hybride d'héroic fantasy, de chevalerie et de rôles est particulièrement sanglant. En début de jeu, après avoir choisi le nombre de joueurs (de un à quatre!) et le style de personnage (graphiquement parlant, puisque tous ont les mêmes capacités), on passe sur une carte. Là, on doit faire avancer son personnage. Lorsque l'on se trouve près d'un adversaire, le combat commence. Vue- de côté, l'écran est relativement décevant, d'autant que les animations sont plutôt à classer dans la catégorie "lente". Côté amusant, si l'option Gore est active, le sang gicle littéralement dans tous les sens et l'estocade finale se solde généralement par une décapitation ou un découpage en rondelles. C'est rigolo mais dommage que le graphisme soit aussi peu travaillé. Pour se consoler, reste l'aspect aventure qui permet de consulter, dans les villes, des médecins, des aubergistes et aussi d'acheter des armes. Mieux addapté, le logiciel eût été un hit mais là, c'est vraiment trop moche comparé au reste de la production PC qui rivalise d'invention.

MOULINEX











AVENTURE/ARCADE — NOTICE VF : 16 — 2 MO — NON — 4 JOUEURS — JOY - CLAVIER

EDITEUR : MINDSCAPE
SUR PC

GRAPHISME	12
BRUITAGE	13
MUSIQUE	13
ANIMATION	13
MANIABILITÉ	14
INTERET	14
ORIGINALITÉ	15

85%

- ■ S.BLASTER
- ❑ S.BLASTER PRO
- ■ AD LIB
- ❑ ROLAND MT 32
- ❑ SOUND SOURCE
- ❑ COVOX
- ❑ PRO AUDIO
- ❑ SPECTRUM

- EGA ❑
- VGA ■
- SVGA ❑

UP & DOWN

▲ L'option Gore est amusante car on ne voit pas autant de sang tous les jours sur PC.

▲ Le mélange aventure/rôle et arcade est assez novateur.

▲ Le manuel d'utilisation est superbe.

▼ La bande son, le graphisme des combats, les animations sont décidément trops bâclés et sentent la conversion rapide.

TEST PC

GOBLI



Chacun son style, alors que Fingus aurait sagement versé l'eau sur la grenouille, Winkle se gonfle les joues du liquide et balance tout sur le batracien qui s'enfuit, effrayé. Vous pouvez maintenant ramasser la pierre qui vous sera d'un grand secours.

Le visage rouge, le regard fou et plein de larmes, le roi Angoulafre est écroulé au sol, éperdu de douleur. Seul, dans la salle du trône depuis deux bonnes heures, il se lamente sur son sort, dresse la liste des moyens les plus efficaces pour mettre fin à ses jours et innonde le tapis rouge de la pièce de ses augustes larmes. Angoulafre vient de perdre l'être qui lui apportait bonheur et joie de vivre, Angoulafre est malheureux et, avec lui, le peuple tout entier des Goblins pleure.

Pour comprendre la situation, il faut revenir environ cinquante ans auparavant. A l'époque, le roi Angoulafre n'avait pas encore les gestes mous et le ventre rond, il était bourré d'énergie et galopait à l'aventure par monts et par vaux. Courageux et téméraire, il s'en prenait à toutes les formes du mal, et c'est ainsi qu'au cours d'un combat devenu maintenant historique il mit la pâtée au démoniaque Amoniak. Cet acte de bravoure sauveur pour tout peuple lui valut la renomée qu'il a maintenant: Angoulafre, le roi des Goblins courageux, bon et loyal. Depuis cette époque, le bonheur fit son nid dans le pays des Goblins et rien ne semblait pouvoir rompre cette sérénité.

Malheureusement, le bonheur éclatant fait toujours des jaloux et les adorateurs du mal comme Amoniak rêvent de faire tomber la tristesse sur le pays des Goblins. Par pure vengeance, Amoniak a fait enlever le fils dur roi Angoulafre. Il l'a maintenant transformé en bouffon pour servir ce roi usurpateur qu'il est. Son trône il l'a en effet volé par la force à Domenic, roi guerrier d'une contrée lointaine.

Et le roi Angoulafre n'en finit plus de pleurer.

La cour décide donc d'agir et fait appel aux courageux aventuriers du pays prêts à partir délivrer le fils du roi Angoulafre. Deux prétendants à la gloire se présentent: Fingus, charmant Goblins, et Winkle un oiseau étrange aussi grand qu'un Goblins. Les deux individus ont un caractère très différent mais là peut se trouver la complémentarité nécessaire pour arriver au bout de la mission périlleuse qui les attend. Fingus est intelligent, débrouillard et poli, tandis que Winkle est farceur, sans gêne, insolent et téméraire.



Le mage Tazaar vous donnera pas mal de renseignements et vous permettra surtout de rentrer aux pays de Gobliins si vous revenez avec le prince bouffon. Ménagez le, discutez avec lui, mais laissez faire Fingus, Winkle risque d'être assez désagréable.



LE PRINCE BOUFFON
C'est lui que vous devez délivrer, le pauvre jeune homme s'est fait enlever par Amoniak et sert maintenant de jouet et d'objet de rigolade pour la cour de l'ignoble individu.

Nos deux héros sont amenés chez Modemus le mage du roi. Celui-ci leur donne quelques recommandations avant de les téléporter dans un petit village tout près du château de l'ignoble Amoniak. Là, ils devront rendre visite à Tazaar, le magicien officiel des lieux qui leur donnera quelques conseils, leur expliquera la situation et décrira les actes d'horreur perpétués par Amoniak.

Fingus et Winkle devront trouver le moyen d'atteindre le château; ils devront redoubler d'astuce pour passer les nombreux pièges qui les attendent, passer le barrage du géant qui cuve son alcool, discuter avec le sage Soka qui lévite aux abords du château, rencontrer Tom le maître horloger, Vivalzart le héron mélomane et toute la population loufoque de l'ancien pays dur roi Domenic, maintenant contrée du terrible Amoniak.

Mais réussir à atteindre le château et délivrer le prince bouffon fils d'Angoulafre ne suffira pas, nos deux héros devront aussi revenir jusqu'au pays des Goblins, et là aussi, leur chemin sera semé d'embûches. S'ils reviennent jusqu'à la maison de Tazaar, le magicien du village, celui-ci les téléportera directement chez les Goblins, devant le roi qui retrouvera alors la joie de vivre. Fingus et Winkle deviendront de véritables héros et tout le monde sera heureux. Si tout se passe bien...



Dans un même tableau, les deux Gobliins devront effectuer tout en tas d'actions pour arriver à leurs fins. Vous devrez même passer plusieurs fois sur un même tableau pour des actions différentes. Ici, Fingus tire une échelle pendant que Winkle en profite pour escalader et monter sur le toit.

NS 2









LE ROI ANGOULAFRE
Pauvre roi des Goblins, lui si joyeux d'habitude, si gai et plein de vie, le voilà terrassé par la tristesse et le désespoir. Son fils, la chair de son sang, loin de lui, entre les griffes d'Amoniak.



LES HEROS
Heureusement, deux Goblins courageux (pas trop quand même) se présentent pour partir délivrer le fils du roi Angoulafre. C'est à vous de les guider.

Le premier épisode était une grande bouffée d'air frais dans le monde des jeux video, avec son thème amusant, ses graphismes et ses animations à hurler de rire et son maniement très original, un soft entre dessin-animé et jeu d'arcade réflexion. Le deuxième n'est pas moins drôle, même si la surprise est moindre: nous sommes maintenant habitués à la présence des Goblins dans nos disques durs. Les programmeurs de Coktel, s'ils avaient été fainéants, auraient pu se contenter d'un deuxième épisode identique dans son processus et différent uniquement au niveau des graphismes. Il n'en est rien, de nombreuses modifications ont été apportées, et toutes donnent un plaisir de jouer encore plus grand. Voyons le détail.
Le joueur dirige les deux personnages, Fingus et Winkle, à la souris, alternativement ou simultanément, première nouveauté. Vous pouvez en effet donner un ordre à un Goblins, puis, pendant qu'il l'exécute, donner un autre ordre au second Goblins. Fingus et Winkle s'agiteront alors tous les deux à l'écran. Cette simultanéité offre des possibilités énormes, et de nombreuses énigmes sont basées là dessus, le joueur devra agir à plusieurs endroits en même temps.

CRUEL DILEMME, DILEMME CRUEL
(ou les aventures de «Ah-mon-Dieu-que-faire»)

Prenez un jeu excellent, comme Gobliins 2 par exemple. Un jeu avec de beaux graphismes, des animations réussies et tordantes. Mettez le en test dans joystick et collez un lecteur devant les pages concernées. Qu'est-ce qu'il veut le lecteur, hum? Il veut voir des photos, il veut en prendre plein les yeux, et si tout cela lui plaît, il court comme un fou chez son revendeur habituel (remplacer habituel par: le plus proche, agréé ou préféré selon le cliché choisi).
Problème, une grande partie du plaisir de jeu dans Gobliins 2, comme dans bien d'autres jeux d'ailleurs, consiste à passer les tableaux pour en découvrir d'autres et si le joueur a déjà vu tous les tableaux dans la presse, il a la sensation de s'être fait voler, il perd la surprise apportée par de nouveaux graphismes.
C'est pour cela que vous ne verrez que les premiers écrans dans ce test, pour préserver le bonheur des futurs acquéreurs de Gobliins 2.
- Oui, mais si je ne vois que les premiers écrans, je n'aurais pas envie d'y jouer.
Ah, mais que faire mon Dieu...

Une synchronisation parfaite est donc nécessaire. Les deux Goblins peuvent se déplacer; pour cela, il suffit de cliquer n'importe où à l'écran à l'aide du curseur pour que le personnage s'y rende tout seul, directement, inutile de lui indiquer le chemin. S'il faut monter à une échelle ou passer sur un pont pour atteindre le point indiqué, il le fera. Pour prendre un objet, rien de plus simple, il suffit de cliquer sur l'objet. Le Goblins se déplace jusqu'à celui-ci et le ramasse. L'inventaire est commun aux deux Goblins, nos deux amis ayant des techniques tout à fait différentes pour utiliser des objets et, dans certains cas, une technique est meilleure qu'une autre.

Examinons un peu ce tableau, la place du village, premier lieu que vous aurez à explorer. D'un côté un notable assis près d'un saucisson, privilège rare dans un pays ou Amoniak affame la population. De l'autre côté, des petits vieux assis sur un banc à côté d'une bouteille.



Envoyez Wingle, le sans gêne, chercher le saucisson. Le notable qui n'a pas envie de se laisser faire va lui coller un coup à traverser l'écran.



Feinte sublime, car ce petit numéro fait hurler de rire les petits vieux, leur attention est détournée et vous n'avez plus qu'à prendre la bouteille avec Fingus.



GOBLIINS 2

Devant la maison du mage Tazaar. Exemple typique d'action simultanée, Fingus appuie sur la fontaine pendant que Winkle remplit la bouteille.



Toute la richesse du jeu tient d'ailleurs sur la différence entre les deux Goblins: l'un est trouillard et n'ose pas faire certaines actions tandis que l'autre est crâneur et fonce tête baissée. Leur caractère s'illustre aussi dans les discussions avec les autres personnages du jeu, Fingus est très diplomate et tente d'obtenir des informations avec finesse tandis que Winkle a plutôt tendance à insulter tout le monde et à chercher les embrouilles. Gobliins 2 est parfaitement simple d'utilisation, un curseur à déplacer, quelques clicks à disperser et c'est tout. Cela dit, Gobliins 2 n'est pas simple à terminer et certaines énigmes sont carrément tordues et vous demanderont pas mal d'heures avant de dévoiler leur secret.

Un jeu passionnant, complètement à part quand on regarde ce qui se fait actuellement, et avec des personnages attachants et drôles: certaines attitudes des Goblins, certaines animations sont tout simplement à hurler de rire. Une réussite à se procurer absolument en attendant le troisième et dernier volet des aventures des personnages créés par Pierre Gilhodes.

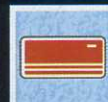
SEB






REFLEXION/ARCADE


NOTICE VF


-


-


1 JOUEUR


SOURIS





- ■ S.BLASTER
- ❑ S.BLASTER PRO
- ■ AD LIB
- ❑ ROLAND MT 32
- ❑ SOUND SOURCE
- ❑ COVOX
- ❑ PRO AUDIO SPECTRUM

- EGA ❑
- VGA ■
- SVGA ❑

EDITEUR : COKTEL VISION

SUR PC

GRAPHISME	16
BRUITAGE	15
MUSIQUE	15
ANIMATION	17
MANIABILITÉ	16
INTERET	18
ORIGINALITÉ	16

92%

TESTE EN MODE VGA AVEC UNE CARTE ADLIB

UP & DOWN

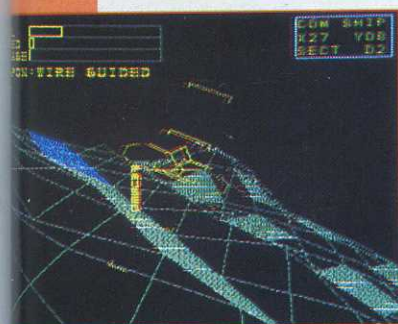
▲ Chaque tableau est truffé d'énigmes, Gobliins 2 est un jeu très riche et plein de surprises.

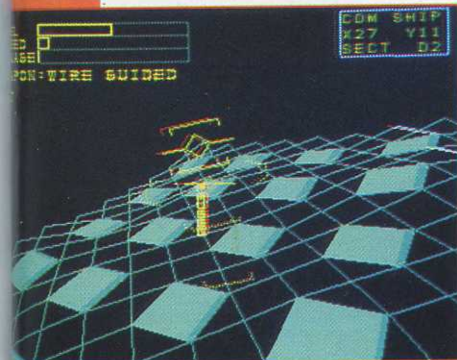
▲ Les animations des personnages sont absolument hilarantes.

▼ Pas le moindre défaut dans ce jeu. Le premier épisode était excellent, celui-ci est encore meilleur.

TEST AMIGA

AIR SUPPORT





Après le fabuleux Shadow of the Beast III (testé dans ce numéro), voilà que Psygnosis nous sort cette superbe daube. Encore une nouvelle tentative d'images de synthèse stéréophoniques qui se traduit par un véritable bide. En clair, ou plutôt en rouge et vert, les programmeurs se sont juré de réussir l'impossible: un jeu capable d'exploiter avec brio la technique de perception du relief grâce aux lunettes bicolores et, fort est de constater, qu'effectivement c'est impossible! Non seulement c'est laid mais de plus, c'est horriblement lent. Après s'être rendu compte du léger problème, ils se sont attaqués à la basse résolution non stéréo. Enfin, ce sacré jeu devenait potable. Du fractal fluide aux graphismes style Oric-1! Mais si l'on s'en tient là, se sont-ils dits, cela n'intéressera personne! Ils ont donc développé à la hâte un scénario tellement compliqué qu'il donne envie de tout, sauf de jouer. En gros, vous êtes aux commandes d'un simulateur de combat et votre mission consiste à péter la gueule aux ennemis se trouvant sur le gros point rouge du plan. Tout au long du jeu, un menu inextricable vous permet d'effectuer tout un tas de choix inutiles. Plus de la moitié de ces options sont destinées soit à ralentir davantage le jeu en détaillant à mort le paysage (genre un fil de fer tous les centimètres) soit à régler l'effet stéréo des lunettes. (c'est-à-dire l'ampleur des maux de têtes). Le jeu étant sans intérêt, a fortiori, les autres options le sont aussi. Côté son, aucune musique, mais quelques paroles brillamment générées par le module Speech du Workbench!
Pour faire passer la douloureuse pilule, Psygnosis a eu la bonne idée (la seule) d'inclure sur la première disquette une présentation de toute beauté entièrement en Ray-tracing. C'est génial mais très court! Cela justifie-t-il alors le prix du jeu? NON!

LORD CASQUE NOIR

EDITEUR : PSYGNOSIS
SUR AMIGA


SIMULATEUR


NOTICE VF: 13


512 KO


2 DISQUETTES


1 JOUEUR


JOY-SOURIS

GRAPHISME	08
BRUITAGE	07
MUSIQUE	-
ANIMATION	11
MANIABILITÉ	08
INTERET	10
ORIGINALITÉ	13

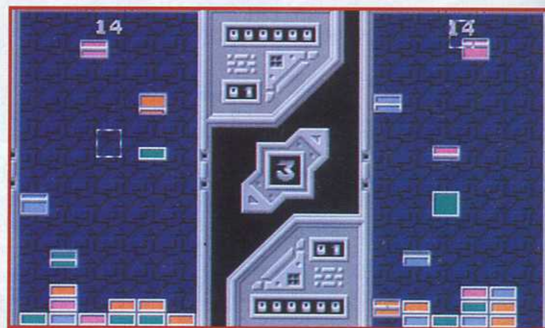
48%

TEST AMIGA

ZYCONIX

Les clones de Tetris ne s'arrêteront donc jamais de tomber, Zyconix reprend lui aussi le principe de base du très célèbre jeu qui vient du froid. Des pièces de couleurs, et de forme identique, tombent du haut de l'écran. A l'aide d'un curseur, vous les attrapez pour les déplacer et les lâcher où vous désirez. L'écran de jeu accepte cinq pièces en largeur et, pour éliminer des pièces, avancer dans le jeu et marquer des points, il faut réussir à aligner des pièces de même couleur. La difficulté vient du fait qu'il faut les aligner de façon horizontale ou diagonale; verticalement, les pièces restent à l'écran. Le joueur lutte contre le temps, un chrono est affiché et s'il tombe à zéro vous avez perdu. Pour rester en place, il faut donc aligner des pièces, ce qui vous donne des secondes supplémentaires: 3 pièces donnent 3 secondes, etc... au début, vous ne devez jongler qu'avec 4 couleurs, mais au fur et à mesure que vous avancez, de nouvelles couleurs viendront se mélanger aux autres, ce qui accroîtra grandement la difficulté puisque vous aurez encore une chance de moins d'obtenir la pièce que vous espérez pour terminer un alignement que vous avez préparé. Une page de menu permet d'effectuer divers réglages: choix du nombre de joueurs, mode de contrôle, niveau de difficulté, catégorie du jeu et choix des musiques. Il est possible de jouer à deux simultanément, l'écran se divise alors en deux parties, chaque joueur joue dans son cylindre et tente d'aligner les pièces le plus rapidement possible. Comme dans les versions micro de Tetris ou dans la version Gameboy en mode link, le fait d'aligner des pièces apporte un malus à l'autre joueur: une ligne supplémentaire s'ajoute en bas de son écran, ce qui fait remonter toutes les pièces d'un cran. Particulièrement stressant quand on sait que le fait de toucher le haut de l'écran avec un empilement de pièces est éliminatoire. Le curseur de chaque joueur peut être dirigé soit au clavier, au joystick ou à la souris. Plusieurs configurations de départ sont proposées; ainsi, vous pourrez jouer avec un écran vide, ou plein d'un certain nombres d'objets. Le début du jeu étant assez simple, il est possible de démarrer dans l'un des 10 premiers niveaux pour les joueurs plus expérimentés. Pour augmenter encore la difficulté d'un cran supplémentaire, vous pouvez décider que les pièces s'éliminent quand on en aligne 4, 5 ou 6 au lieu du 3 pièces de base. Quatre musiques différentes peuvent accompagner votre partie, elles sont toutes de très bonne qualité, très orientées dance et truffées de samples, tout comme la musique de présentation d'ailleurs. Des bonus tombent régulièrement du haut de l'écran, vous pouvez les attraper et les laisser tomber pour qu'ils s'enclenchent où vous le désirez. Cela va du destructeur de pièce unique à la balle style arkanoïd qui rebondit partout et casse des briques pendant quelques secondes en passant par le forêt qui détruit une colonne ou l'éliminateur d'une couleur complète de pièces. Un autre bonus sous la forme d'une brique transparente peut apparaître de temps en temps, celui-ci fait office de joker et remplace n'importe quelle autre brique. Rien de révolutionnaire ou de renversant dans Zyconix, mais un jeu assez amusant et agréable surtout quand on y joue à deux.

DEREK/SEB



Le mode deux joueurs simultanés sauve le jeu, c'est, de loin, le mode le plus intéressant. Il présente malgré tout un défaut puisque les pièces qui tombent ne sont pas les mêmes pour chaque joueur.



Le joueur déplace un carré qui permet d'attraper les briques. Ensuite, il déplace sa proie dans le tableau et la lâche ou la pose où il le souhaite.

EDITEUR : ACCOLADE

SUR AMIGA


TETRIS/REFLEXION


--


512 KO

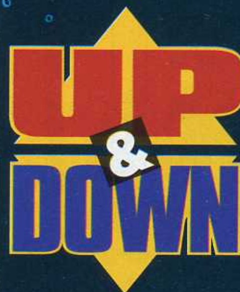

1 DISQUETTE


2 JOUEURS


JOY-SOURIS-CLAVIER

GRAPHISME	11
BRUITAGE	--
MUSIQUE	15
ANIMATION	--
MANIABILITÉ	14
INTERET	15
ORIGINALITÉ	11

76%



▲ Le mode deux joueurs simultanés sur le même écran.

▲ La formule du jeu, qui, bien que très inspirée de Tetris, reste efficace et accrocheuse.

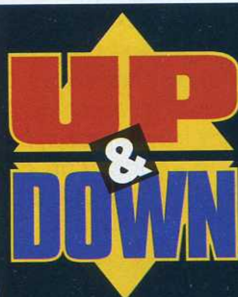
▼ Dommage que les pièces tombant dans chaque camp en mode deux joueurs ne soient pas les mêmes, cela aurait retiré le facteur hasard, toujours frustrant en compétition.

▼ Les graphismes sont assez pauvres et le tableau de fond n'a rien de fabuleux.

▼ Zyconix est assez lassant, on sombre dans la routine assez rapidement.

RED BARON MISSION BUILDER

Red Baron, superbe simulateur de vol permettant de revivre les combats aériens de 14-18 (ou plutôt 16-18 puisque l'aviation prit la guerre en marche), bénéficie avec ce nouveau Data Disque, d'un utilitaire permettant de construire ses propres missions. Bien qu'il me paraisse toujours illusoire de penser qu'un joueur ayant créé une mission ait envie de la jouer par la suite; bien qu'il me paraisse utopique de penser que votre meilleur copain en créera une en échange de celle que vous allez lui filer, faisons comme si,et extasions-nous sur le produit. Passons rapidement sur l'aspect présentation puisque la mission builder ne comporte qu'un écran: la carte où vous allez poser les bases de votre plan diabolique. Grâce au logiciel, vous pouvez, de façon simple, à l'aide de la souris, indiquer un chemin en tirant différents vecteurs sur la carte. En regard de chaque "Navpoints", on peut indiquer l'altitude de l'engin. Point positif si l'on aime se compliquer la vie et le pilotage, le temps peut être géré, hisoire de combattre en pleine purée de pois ou au contraire pendant un grand beau temps. Naturellement, le type d'avion peut être déterminé par le joueur ainsi que celui de l'adversaire. Celui ? Plutôt "ceux" puisqu'il est possible d'éditer des missions mettant en présence plusieurs appareils dans les deux camps. Biplan... oups ! Bon plan, de nouveaux appareils sont rajoutés: Focker D VIII, Halberstadt D. II, Nieuport 28, Nieuport II BeBe et Siemens Shuckert D. III. De même, de nouveaux as sont eux aussi ajoutés mais pas de panique, le niveau de l'adversaire est configurable. Bref, voilà un produit surtout intéressant en ce qui concerne les nouveaux appareils. Pour le reste, à vous de voir si vous vous sentez le courage de créer une mission..



- ▲ Les commandes qui utilisent la souris sont assez rapides à mettre en œuvre.
- ▲ Le logiciel rajoute deux nouvelles options qui apparaissent dans le menu de Red Baron (Editer une mission, jouer une mission) et c'est une bonne chose.
- ▲ Les nouveaux appareils relancent l'intérêt du jeu.
- ▼ L'intérêt de ce type de data est assez limité car il est souvent peu amusant de jouer une mission que l'on connaît par cœur pour l'avoir créée.
- ▼ Le mode Install est d'une redoutable lenteur.



SIMULATEUR DE VOL — NOTICE VO : 15



2,5 MO — OUI



1 JOUEUR — JOY - SOURIS



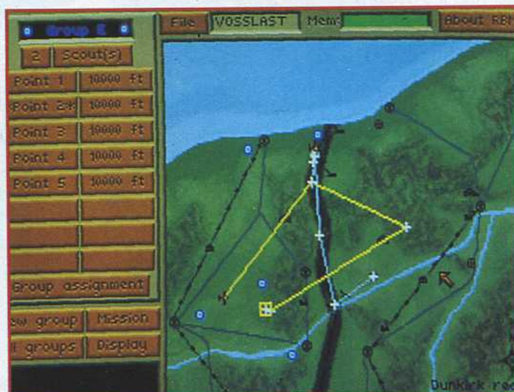
- ❑ S.BLASTER
- ❑ S.BLASTER PRO
- ❑ AD LIB
- ❑ ROLAND MT 32
- ❑ SOUND SOURCE
- ❑ COVOX
- ❑ PRO AUDIO
- ❑ SPECTRUM

EGA ❑ VGA ■ SVGA ❑

EDITEUR : DYNAMIX
SUR PC

GRAPHISME	14
BRUITAGE	--
MUSIQUE	--
ANIMATION	--
MANIABILITÉ	14
INTERET	15
ORIGINALITÉ	08

80%



C'est sur une carte que l'on place les appareils adverses. Les diférents points de la mission se font au moyen d'une segmentation. Dans un premier temps, il est assez compliqué de créer des missions cohérentes et bien dosées.

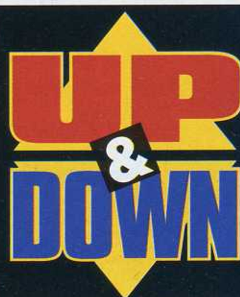
BUNNY



La première série de tableaux se déroule dans un stade, lieu bien connu des lapins près du baseball. Sur chaque écran, des personnages sont animés et parfois, ils interagissent avec le joueur en attrapant la balle ou en lui tirant dessus.

Roger-le-lapin ne fait pas un pas sans sa batte de baseball. Partout où il va, il manie le bâton, il le fait tournoyer, il gesticule dans tous les sens et frappe tout ce qui s'approche un peu trop. Son jeu préféré consiste à frapper des balles pour qu'elles s'écrabouillent sur des briques afin de les faire voler en éclats, Roger-le-lapin est un destructeur, oui. Cette fois il s'est embarqué dans une aventure où il n'est pas sûr de prendre le dessus sur les évènements: Roger-le-lapin va tenter de traverser cinq régions différentes, face à des tonnes de bestioles antipathiques, et cognant sur des balles de baseball pour casser des briques. Roger-le-lapin jouera sur son terrain de sport favori, sur une plage, Roger ira faire un tour au paradis, puis sur la lune et enfin, il finira son aventure en pleine jungle. A chaque fois de nouveaux pièges et de nouvelles énigmes lui seront proposés. En effet, Roger-le-lapin ne devra pas se contenter de cogner pour casser les briques et passer les tableaux, il devra découvrir les astuces qui permettent d'accéder à certaines briques. Ainsi, il devra ouvrir un passage jusqu'à un détonateur, frapper dessus pour faire exploser de la dynamite, ce qui lui donnera alors accès à d'autres briques qu'il ne pouvait encore atteindre. Parfois, les personnages présents dans le tableau lui causeront des soucis, ainsi le napoléon présent dans l'un des tableaux du paradis chopera les balles qui passent à sa portée pour vous les relancer plus violemment par la suite. Roger-le-lapin dispose de plusieurs coups; il les pratique depuis tant d'années qu'il sont maintenant parfaitement au point: le coup rotatif, d'un côté ou de l'autre, la frappe de face avec bond impressionnant et lapinesque, et enfin le plongeon de côté, très utile pour attrapper des balles éloignées. Tout au long du jeu, Roger-le-lapin pourra récupérer des options qui lui faciliteront la tâche: la batte qui frappe plus fort ou le gant qui permet d'attraper la balle pour la relancer exactement où l'on veut. Bunny Bricks n'est pas un jeu révolutionnaire mais il réactualise de belle manière le monde des casse-briques en y ajoutant une dose de baseball et deux doses de cartoon à la Tex Avery. Les décors des tableaux sont assez amusants, et certains tableaux demandent beaucoup de précision pour être passés. Des musiques et des bruitages accompagnent vos péripéties de lapin frappeur, mais il est possible de couper l'un et l'autre par l'intermédiaire de la page d'introduction au

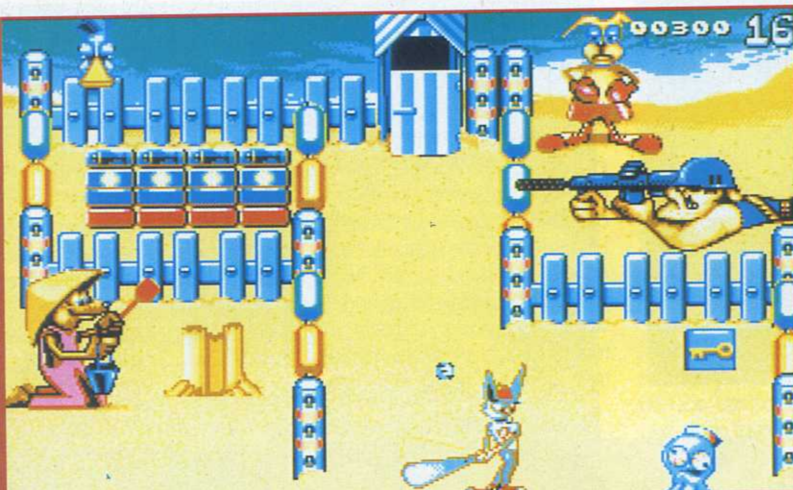




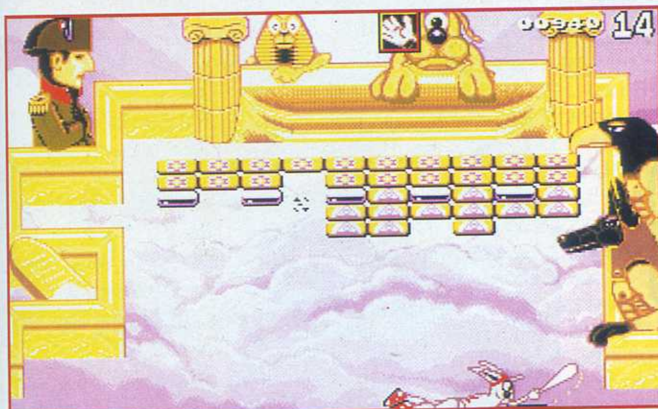
▲ Les idées originales qui changent des casse-briques archi classiques.
▲ Les animations du lapin tout à fait dans le style cartoon.
▲ Les tableaux qui proposent de véritables énigmes originales.

▼ Vitesse : jeu parfois un peu traînant.
▼ Le côté approximatif des coups, il est parfois très difficile de viser avec la balle.

BRICKS

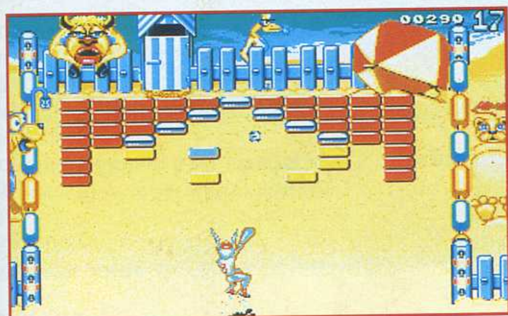


D'une série à l'autre, les graphismes changent totalement. Ici, par exemple, sur l'un des tableaux de la plage, le joueur devra ramasser la dé (avec la balle bien sûr) pour ouvrir la barrière et frapper le tireur à la mitraillette. Ce dernier arrosera alors le terrain avec son arme, ce qui vous donnera accès à des briques jusqu'alors protégées.



Roger-le-lapin peut exécuter des plongeons spécial-sauvetage quand la balle est trop loin. Ici, dans les des tableaux du Paradis, Napoleon sortira la main de sa poche intérieure pour attraper les balles qui passent suffisamment près.

jeu. A la fin d'une partie, si vous avez réussi une belle performance, l'ordinateur vous permettra d'entrer dans le tableau des scores qui sera alors sauvegardé sur la disquette de jeu. Option simple mais qui est toujours agréable, surtout dans des jeux de ce type où le but principal est de lutter contre le score. Sans avoir de véritable défaut, Bunny Bricks n'est pourtant pas un jeu renversant, assez amusant et divertissant, ce jeu a tout de même le mérite de proposer des tableaux difficiles qui lui assurent une longévité honorable. **SEB**



EDITEUR : SILMARILS

SUR AMIGA


CASSE-BRIQUES


NOTICE VF


512 KO


1 DISQUETTE

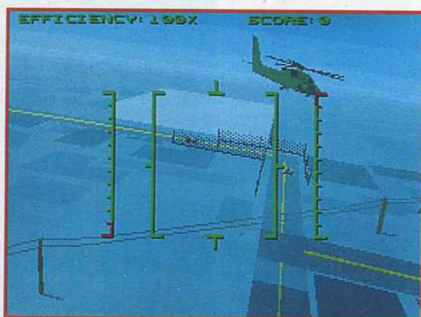

1 JOUEUR


JOY - CLAVIER

GRAPHISME	14
BRUITAGE	13
MUSIQUE	13
ANIMATION	13
MANIABILITÉ	14
INTERET	15
ORIGINALITÉ	14

75%

ROBOCO

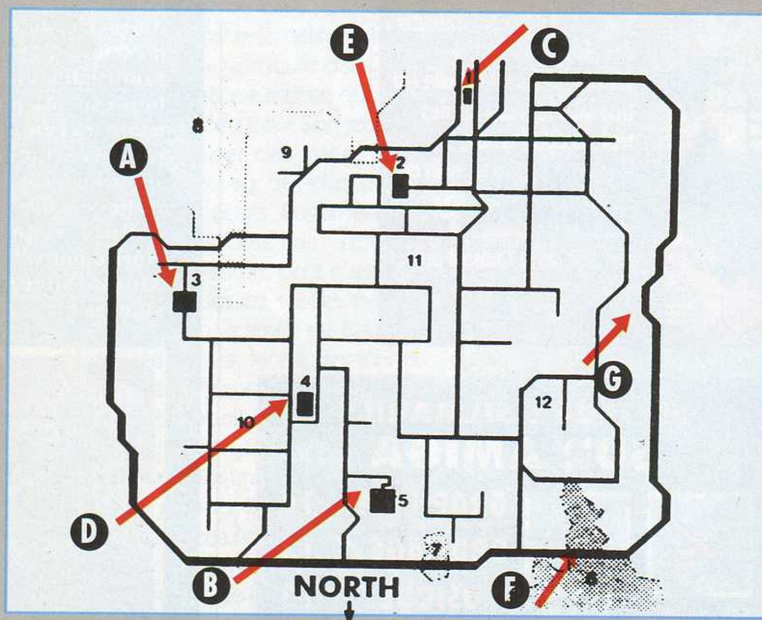


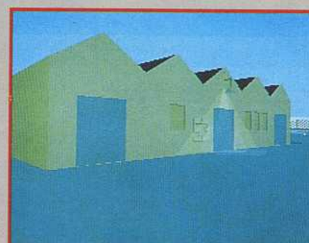
Voici le type d'ennemi que vous rencontrerez dans la séance de vol.

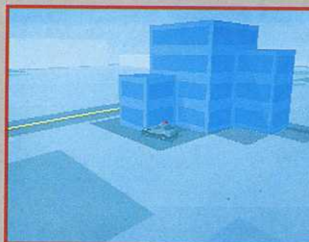
Quand des programmeurs font un carton avec un titre, le public s'installe tranquillement au coin de la rue pour les attendre au tournant. C'est ce qui se passe avec l'équipe de Digital Image Design, déjà responsable du superbe et très attendu Epic, et maintenant heureuse de nous présenter Robocop 3 sur PC (de nombreux mois après la version Amiga).
Le film, troisième volet des péripéties du flic de métal, n'est pas encore sorti en France, le jeu reprenant exactement le même scénario vous découvrirez l'histoire pour la première fois. Toujours au service de la police de Détroit, Robocop ira de mission en mission dans le but de faire règner l'ordre et la paix des citoyens. Les différentes missions peuvent être regroupées en 4 catégories: les déplacements et poursuites en voiture, les déplacements et combats à pied, les bastons aériennes et les duels contre d'autres robots. Toutes ces étapes s'enchaînent de façon logique, suivant un scénario assez tordu qui met en place les intérêts de la ville et d'un grand trust japonais qui veut faire main basse sur Détroit.
Toutes les scènes sont entièrement en 3D faces pleines, reprenant les routines d'Epic qui semblent avoir été améliorées puisqu'il y a encore plus de facettes sur les objets ou les bâtiments et que le tout se déplace à une vitesse sidé-

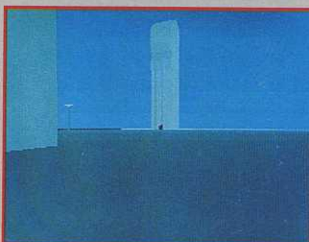
LA VILLE DE DETROIT

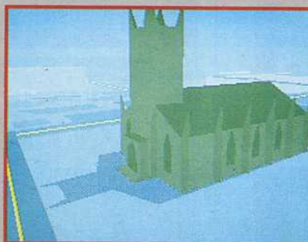
Voici le terrain de jeu de Robocop, flic justicier, roi de la ferraille et des baffes dans la gueule. Les bâtiments principaux y sont détaillés, c'est là que vous interviendrez, c'est là que vous frapperez contre le crime.

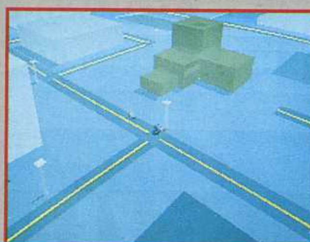


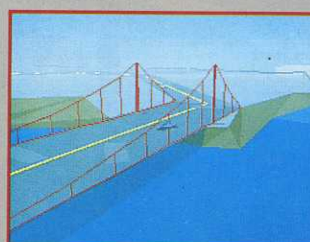

A : les usines Rocket Motors - Lieu de baston particulièrement sanglant, ou plutôt huileux, pour Robocop. Le robot Ninja vous y attendra.

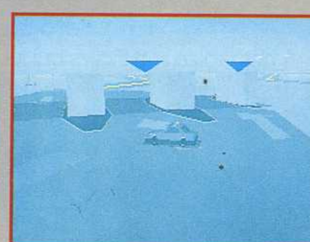

B : l'hôtel principal de Détroit, enfin du quartier de Détroit que vous contrôlez. Une prise d'otages vous forcera à intervenir sur les lieux.


C : la tour OCP. Là aussi, vous devrez combattre pour délivrer des otages. Vous découvrirez sûrement que l'OCP magouille méchamment dans l'affaire du rachat de la ville.

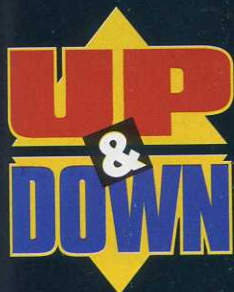

D : l'église. Superbe bâtiment qui abrite malheureusement de dangereux terroristes et des civils. Attention aux bavures.


E : le quartier général de la Police. Le point de départ du jeu; Robot bien sûr, mais flic avant tout.


F : le pont superbe du nord de la ville.

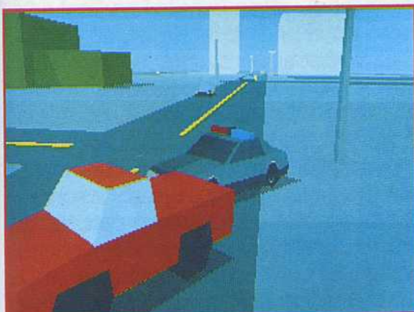

G : le péage. Allez, ne craignez rien, Robocop ne paye pas le péage.





▲ Robocop 3 est extrêmement rapide, les animations sont d'une fluidité exemplaire.
▲ Les graphismes 3D sont recherchés, on ne se promène pas au milieu de simples cubes.
▲ Les musiques d'ambiance sont superbes et les bruitages réussis.
▲ De nombreuses séquences intermédiaires où le joueur ne participe pas vraiment mais se place davantage en spectateur, sont présentes dans le jeu.
▲ Le scénario est complet et propose une véritable histoire dont vous êtes l'acteur principal.
▲ Un mode de jeu entraînement est intégré, vous pouvez participer à différentes sections, séparément, sans être obligé de gagner aux séquences précédentes.

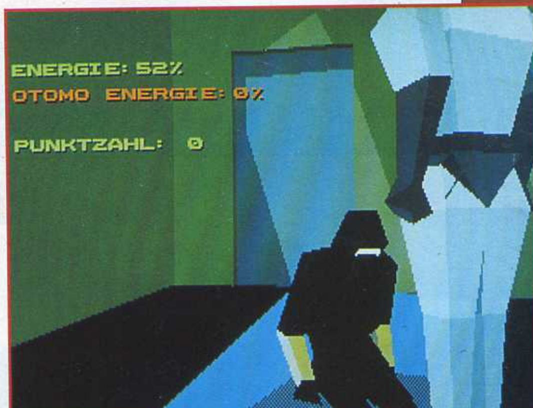
▼ Les séquences de combats à pied sont un peu décevantes, notamment parce que les ennemis ne bougent pas.


Robocop se déplace à bord d'un véhicule de police, il est gentil et chasse les voleurs. Sur cette photo, il ne chasse pas grand-chose, il a même plutôt tendance à faire du stock car avec les citoyens paisibles qui circulent paisiblement dans les rues paisibles de Détroit.

rante. Tous les modes de contrôles classiques sont utilisés, souris, clavier ou joystick, les touches de fonction du clavier servant notamment à accéder aux différentes vues (côté, dessus, de derrière, caméra extérieure, etc...).
Au départ, Robocop se trouve à bord de son véhicule turbo ultra-maniable, roi des freinages instantanés et des virages à angles droits; on l'envoie à la poursuite d'une fourgonnette conduite par des voleurs d'armes. Robocop doit les arrêter en leur rentrant dedans à de nombreuses reprises avec sa voiture. L'opération est délicate, vos adversaires vont à grande vitesse, d'une part, ils vous tirent dessus quand vous approchez trop, d'autre part, et vous n'êtes pas seuls sur la route, les civils continuent à évoluer et à rouler dans tous les sens.
Pendant votre poursuite, vous pouvez très bien être appelé sur une autre mission, vous devrez alors vous rendre sur les lieux de l'intervention.
Robocop sort alors de son véhicule et s'engouffre dans le bâtiment, par exemple, où des preneurs d'otages sèment la terreur. Ces séquences mécano-pédestre disposent aussi de plusieurs vues: vue en caméra subjective, vue en hauteur juste derrière le crâne métallisé de Robocop, ou vue au ras du sol. Alors que vous vous déplacez dans les couloirs de l'hôtel, de l'église ou dans les rues d'un quartier en cours de reconstruction, un curseur s'amuse à se locker sur tous les humains qui vous font face. Il ne vous reste plus qu'à déterminer si vous êtes devant un ennemi ou s'il ne s'agit que d'un pauvre civil: protéger les innocents, l'un des leitmotivs de Robocop, ça la fout mal de cartonner des vieillards ou des femmes enceintes. Autre séquence, le survol de la ville en gyropack, appareil accroché dans le dos de Robocop qui permet de voler à grande vitesse. Certainement la mission la plus impressionnante, avec ses vues aériennes magnifiques et sa rapidité d'exécution impressionnante. Le



Les différentes séquences de jeu sont séparées par des écrans graphiques superbes. Sur ces écrans, des véhicules 3D se déplacent, l'effet est tout à fait réjouissant pour les yeux.



Le duel final
Dernière séquence du jeu, le combat contre Ottomo, le robot japonais ninja qui vous cherche des embrouilles. Armé de son sabre il bondira partout, effectuera des pirouettes, des saltos pour vous prendre par surprise et vous frapper dessus. Là encore, différentes vues sont disponibles et accessibles par simple pression d'une touche

joueur doit démolir de nombreux chars, des autos-mitrailleuses, des robots bipèdes et des hélicos. Un radar lui permet de les repérer, et une arme laser unique de les dégommer.
La dernière séquence vous met face à un autre robot, le ninja Ottomo, fabriqué par la compagnie Japonaise qui trafique pour contrôler Détroit. Vous dirigez Robocop dans toutes les directions en appuyant sur une touche donnée pour frapper votre adversaire.
Globalement, Robocop 3 est un jeu très réussi et très amusant. Il n'y a rien à redire sur le côté technique, les images 3D sont superbes et bien animées et le personnage ou les véhicules sont parfaitement maniables. Il est vrai que deux séquences écrasent toutes les autres: les poursuites en voitures et le survol de la ville.

Seb


SIMUL./ACTION

-

5 MO

2 DISQUETTES

1 JOUEUR

JOY-SOURIS-CLAVIER



■ S.BLASTER
❑ S.BLASTER PRO
■ AD LIB
■ ROLAND MT 32
❑ SOUND SOURCE
❑ COVOX
❑ PRO AUDIO SPECTRUM

EGA ❑
VGA ■
SVGA ❑

EDITEUR : OCEAN
SUR PC

GRAPHISME	17
BRUITAGE	15
MUSIQUE	15
ANIMATION	17
MANIABILITÉ	16
INTERET	15
ORIGINALITÉ	15

91%

RISKY

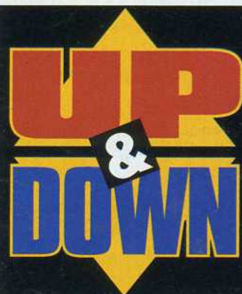
UNE BONNE PARTIE DU PREMIER NIVEAU.



Il fallait s'en douter, les jeux d'arcades, les jeux de plates-formes et autres shoot-em up,vont devenir de plus en plus nombreux sur PC. Avec le début de démocratisation de cette machine, les utilisateurs PC sont de plus en plus nombreux et de plus en plus jeunes, alors forcément, les joueurs n'ont pas tous envie de foncer sur des simulateurs ou des war-games. De temps en temps il est bon de pouvoir se détendre avec des softs plus légers. Risky Woods est l'un des beat-em up sur fond de plates-formes bourrés d'actions, et, chose rare il n'y a encore pas si longtemps, avec un scrolling continue de très bonne facture. Mais avant tout, faisons un saut du côté du scénario, puisqu'il y en a un. Le héros de Risky Woods s'appelle Rohan, jeune guerrier spécialiste des arts martiaux et grand amateur d'armes en tous genres. Il ne perd pas une occasion pour frapper sur ses semblables. Rohan était la plaie du Pays Perdu, toujours à chercher les embrouilles, toujours à traîner dans les bars pour provoquer les gens et tenter de les faire sortir dans la cour «vas-y viens sors un peu si t'es un homme j'te latte». Malheureusement pour Rohan les habitants du Pays Perdu sont d'une gentillesse et d'un calme exemplaire. Jamais ils ne lâchent le sourire niais qui les caractérise, toujours ils parlent d'amour, de paix et du respect de son prochain. Tout à fait le genre de discussions qui foutent Rohan hors de lui, alors qu'un bon coup d'poing dans l'bide ou une bonne tarte dans la gueule et tellement plus amusant. Rohan déteste les habitants du Pays Perdu, ils l'exaspèrent. Rohan s'ennuie à mourir et il est condamné à traîner dans les bois dans l'espoir de tomber sur un lapin ou sur une biche pour lui en foutre plein la gueule. Notre jeune héros n'est pas le seul à être agacé par les habitants du Pays Perdu, Draxos, créature maléfique ayant ses droits d'entrée en enfer, a des montées d'adrénaline à chaque fois qu'il pense au bonheur qui règne dans le Pays Perdu. Débordant de haine il décide un jour de mettre le souk dans cette joie de vivre et envoie ses créatures ignobles et sanguinaires en mission dans le Pays Perdu: la cible est simple, mettre hors d'état de nuire (nuisible a un sens tout particulier pour Draxos, il est vrai) les moines du Pays Perdu. Ce sont eux qui détiennent le secret de la paix, ils sont les gardiens de la sagesse. Deux ou trois sorts, tout droit sortis des Livres Noirs de Draxos, et hop les moines se retrouvent pétrifiés, durs comme de la roche un peu partout dans le pays. Le chaos peut alors s'installer tranquillement et faire régner son malheur. Pour les habitants du Pays Perdu le choc est de taille, et les voilà démunis face au belliqueux envahisseur. Qui osera faire face aux méchants? Qui pourra partir les armes à la main pour cogner sur les monstres, les zombis et toutes les créatures maléfiques? Qui prendra plaisir à tuer, à massacrer et à envoyer 12 pieds sous terre la moindre bestiole qui lui tombera devant les yeux? Une seule personne dans le Pays Perdu peut prétendre répondre à ce signalement, cette personne ce sera vous dans quelques secondes, c'est Rohan. Il ne reste plus qu'à le prévenir, et on envoie un messager dans la forêt pour le retrouver, alors qu'il est tranquillement en train de dépecer un lapin à coups de pierres, le sourire aux lèvres et l'esprit chantant. Cinq niveaux vous attendent, dans des décors différents, sur les rochers suspendus, dans les grottes, dans la forêt jusqu'au plus profond de la terre où vous lutterez contre Draxos afin de le renvoyer par chez lui en enfer, «going to hell again, again». Bondis-



A la fin de chaque niveau vous accédez à un magasin qui vous permettra d'obtenir des armes en échange des pièces que vous aurez pu récupérer au cours de vos combats. Quatre armes différentes vous sont proposées. Vous pouvez aussi acheter de l'énergie.



▲ Un véritable jeu d'arcade sur PC, avec beaucoup de baston et des centaines de morts à la minute.

▲ Une maniabilité tout à fait agréable, même quand on joue au clavier.

▼ Les niveaux sont un peu courts et il n'y en a pas assez.

▼ Impossible de reprendre une partie à un niveau donné, cela dit cette restriction assure une durée de vie plus importante au jeu.

WOODS

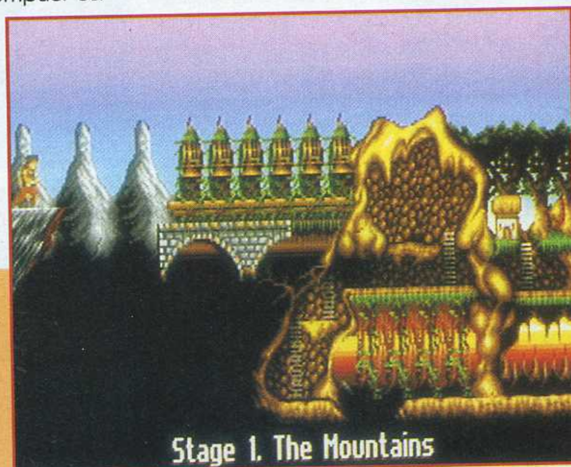


sant, courant et sautant, Rohan n'arrêtera pas une seconde de tirer sur ses ennemis, qu'ils soient rampants ou volants. Bon nombre d'entre eux laisseront tomber des pièces d'or après leur mort, il faut les récupérer et s'en faire un stock le plus conséquent possible pour profiter des magasins d'armes qui se trouvent en fin de niveaux. Dans chaque stage Rohan devra libérer un certain nombre de moines, ce nombre est indiqué sur le tableau de bord, en bas de l'écran. Une barre d'énergie symbolise le nombre de coups que vous pouvez encore encaisser avant de disparaître, heureusement divers bonus qui traînent dans les coffres peuvent faire remonter cette énergie. Le temps est limité, et une fois encore vous pourrez ramasser des bonus pour obtenir des précieuses secondes, ou en perdre selon le cas. Vous pourrez aussi devenir invincible pendant quelques secondes, obtenir une boule de feu qui fonce sur vos ennemis automatiquement ou carrément gagner une vie supplémentaire. Suivant une structure archi classique, Risky Woods n'en est pas moins amusant, et propose de l'action quasi ininterrompue. Certains passages sont assez difficiles, ce qui offre une durée de vie honorable à ce jeu d'autant plus qu'il n'y a pas le moindre Continue ni la possibilité de reprendre à un niveau donné. Cela dit le nombre limité de niveaux risque de frustrer les joueurs spécialistes de ce genre de jeu. Côté graphismes Risky Woods est assez riche, et sur un 386 rapide les animations sont de bonne facture avec, en plus, un scrolling différentiel en deux plans (il est possible de supprimer l'arrière plan pour jouer sur une bécane plus lente. Le jeu est alors beaucoup moins beau, bien sûr).

SEB



Deuxième niveau. L'effet de scrolling différentiel est particulièrement superbe dans ce niveau grâce à la transparence des grillages.



Voici la carte complète des mondes que vous devrez explorer. Rohan y est affiché pour indiquer à quel endroit du périple vous vous trouvez.

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS

SUR PC

ARCADE — NOTICE : VO — NON — 1 DISQUETTE — 1 JOUEUR — JOY - CLAVIER

GRAPHISME	15
BRUITAGE	13
MUSIQUE	13
ANIMATION	14
MANIABILITÉ	15
INTERET	14
ORIGINALITÉ	12

- ■ S.BLASTER
- ■ S.BLASTER PRO
- ■ AD LIB
- ■ ROLAND MT 32
- ❑ SOUND SOURCE
- ❑ COVOX
- ❑ PRO AUDIO
- ❑ SPECTRUM

- EGA ❑
- VGA ■
- SVGA ❑

82%

CURSE OF





PHOTO AMIGA

Pour son premier jeu d'aventure, Core Design a fait très fort. Curse of Enchantia est digne des meilleurs Sierra. Vous incarnez Brad, un petit garçon de notre temps qui, alors qu'il était en train de jouer au baseball, se retrouve soudain enchaîné au fond d'un cachot dans un horrible château. Damned, que s'est-il passé? En fait, vous allez servir d'ingrédient à des sorcières qui rêvent de fabriquer une potion de jouvence pour retrouver leur jeunesse perdue. Et comme l'un des principaux ingrédients consiste en un jeune garçon mâle vivant dans une autre dimension, vous êtes bon pour le chaudron! Mais ça, vous n'êtes pas censé le savoir... car vous n'êtes plus sur Terre mais dans un monde de magie et de monstres plus cartoons les uns que les autres. Après quelques manoeuvres pour vous échapper de votre cellule, vous voyagerez à travers divers lieux pour chercher à comprendre la situation. Vous traverserez les fonds sous-marins peuplés de créatures aquatiques plus ou moins amicales, de obscures cavernes habitées par d'étranges personnages, une ville avec ses échoppes de magicien et de diseur de bonne aventure... et même jusqu'aux Limites du Monde. Mais ne pensez surtout pas que vous êtes dans un univers médiéval-fantastique car vous pouvez aussi bien rencontrer des dragons que des hippies ou des robots, et même un groupe de rock! L'interface est très simple d'utilisation, à base d'icônes: il suffit de cliquer. Les énigmes ne sont pas très difficiles à résoudre mais nécessitent patience et imagination (surtout imagination: elles sont tordues à souhait!) Il suffit d'utiliser le bon objet au bon endroit en espérant que vous avez bien observé de fond en comble tous les écrans. Les objets utiles sont en effet soigneusement disséminés et dissmulés et il vous faudra pas mal de patience pour remarquer le bref scintillement de cette pièce d'or.


PHOTO PC

C'est d'ailleurs l'un des rares reproches que l'on pourrait faire faire à Curse, un peu trop linéaire à mon goût. Mais contrairement aux Sierra où, dès que vous vous êtes fourvoyé dans une mauvaise solution, vous pouvez dire adieu à la partie en cours, dans Curse, vous ne risquez pas votre vie à chaque minute. Au contraire, les scènes où vous vous êtes "trompé" sont extraordinaires d'humour très "dessins animés", un peu comme dans Eternam. On croirait les "méchants" tout droit sortis des meilleures productions de Tex Avery. Il vous faut donc pas mal d'imagination car, rappelez-vous, vous n'êtes pas sur Terre et le monde où vous vous trouvez ne fonctionne pas franchement selon notre logique. Mais pour progresser, vous devrez également faire appel à vos réflexes car certains passages exigent un bon timing dans les mouvements. La réalisation graphique est remarquable, chaque écran étant toujours plus beau que le précédent, que ce soit sur PC ou Amiga. On peut cependant regretter le

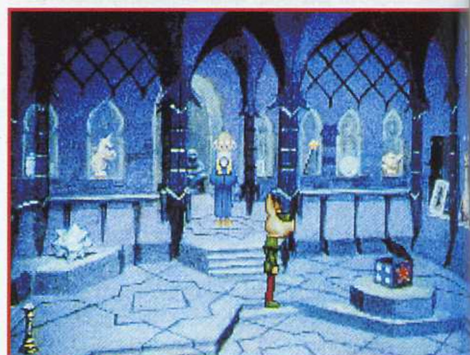

PHOTO PC




PHOTO AMIGA

ENCHANTIA

UP & DOWN

▲ Les graphismes sont superbes: les décors sont très proches des peintures à l'huile
▲ L'humour est constamment présent, notamment quand on s'est "trompé"
▲ Le style Cartoon des personnages contraste étonnamment avec les décors plutôt "sérieux"
▼ Le jeu est un peu trop linéaire
▼ La musique, bien que mélodieuse, n'est présente que pendant l'introduction
▼ Le scrolling aurait pu être (beaucoup) plus fuide

manque relatif de musique qui n'aurait pas été de trop (sic!) ainsi qu'un scrolling des plus moyens. Curse of Enchantia reste un très bon jeu d'aventure graphique qui a le mérite de ne nécessiter aucune connaissance en Anglais. Les "dialogues" sont en effet uniquement constitués de dessins, genre bulles de BD. Avis aux amateurs.

CALOR



PHOTO AMIGA

Le jeu se déroule en plein écran, pour agir il suffit de cliquer sur le bouton Droite de la souris pour faire apparaître une barre d'icônes.

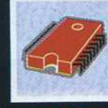


A) INVENTAIRE
B) RAMASSER UN OBJET
C) AGIR: EN CLIQUANT SUR CET ICONE, UNE SECONDE BARRE D'ICONES DÉTAILLANT LES ACTIONS APPARAIT (OUVRIR AVEC UNE CLÉ, PORTER UN VETEMENT, MANGER, POSER UN OBJET SUR UN AUTRE...)
D) REGARDER
E) PARLER
F) SE SERVIR D'UN OBJET COMME ARME POUR COMBATTRE
G) SAUTER
H) SAUVEGARDER/ CHARGER
I) SON ON/OFF
J) POINTS ACQUIS; INFORMATIONS SUR LES CONCEPTEURS



EDITEUR : CORE DESIGN
SUR AMIGA


AVENTURE

NOTICE VF

1 MO

4 DISQUETTES

1 JOUEUR

JOY-SOURIS-CLAVIER

GRAPHISME	17
BRUITAGE	13
MUSIQUE	05
ANIMATION	17
ERGONOMIE	15
INTERET	17
ORIGINALITÉ	17

90%

EDITEUR : CORE DESIGN
SUR PC


AVENTURE

NOTICE VF

3,9 MO

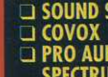
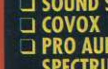
640 KO

1 JOUEUR

JOY-SOURIS-CLAVIER








GRAPHISME	18
BRUITAGE	12
MUSIQUE	13
ANIMATION	17
ERGONOMIE	17
INTERET	17
ORIGINALITÉ	17

■ S.BLASTER
□ S.BLASTER PRO
■ AD LIB
■ ROLAND MT 32
□ SOUND SOURCE
□ COVOX
□ PRO AUDIO SPECTRUM

EGA □
VGA ■
SVGA □

91%

TESTÉ EN MODE VGA AVEC UNE CARTE ADLIB

TEST PC

CAR AND



"Les balades" au milieu des parkings sont absolument fabuleuses. Attention tout de même, la sortie est assez encombrée et mieux vaut ralentir sinon c'est le big carton assuré. Zieutez moi un peu la beauté du graphisme Super VGA!

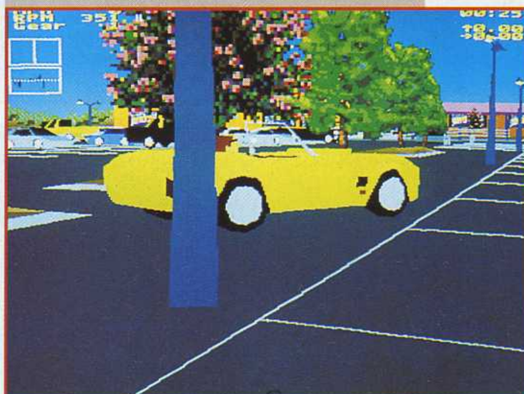
Comme il est agréable de venir bosser le matin et de trouver sur son bureau un super soft à tester. Cher amis, je suis donc un homme heureux puisque Car and Driver est une pure merveille. Que tous les tarés de la route, les cinglés du volant, les allumés de Formule 1, les amoureux du sports automobile se lèvent! Vous allez enfin pouvoir



Un concurrent se présente en même temps que vous à l'entrée du pont. On peut largement passer à deux mais gare aux voitures qui arrivent en face. Le mode où l'on peut afficher le tableau de bord n'existe qu'en VGA

vous éclater comme des pneus dans le meilleur soft de courses de voitures disponible à ce jour.
Il y a d'ailleurs tellement de choses à dire, que je ne sais pas par quel bout démarrer (broum......). Mais une voix dans ma tête me crie "Alesis, Alesis", alors j'y vais, je me lance. Tout d'abord, la présentation du programme est très soignée. La majeure partie des écrans est en Super VGA 256 couleurs (16 seulement si votre carte ne possède que 512 Ko de mémoire) et de toute beauté; on pourrait presque se "Prost terner" devant. Chaque menu est très bien mis en page (c'est carrément de la PAO) et muni d'une documentation complète sur l'option sélectionnée. C'est ainsi qu'au départ, le soft vous demande de choisir une voiture parmi une dizaine disponible. Un descriptif très détaillé du véhicule choisi apparaît alors, souvent sur trois ou quatre pages, regroupant coupures de journaux et caractéristiques techniques permettant de s'instruire et d'avoir une vue d'ensemble sur les réactions (sous-vireuse, suspensions, dureté de la direction...) de la voiture. Bien plus que de simples informations, ces pages sont indispensables pour ne pas se tromper sur le choix de son engin en fonction des courses qui vont suivre. Voilà donc, juste après, le choix de l'un des dix circuits donc chacun est également suivi d'un article de la presse spécialisée. On peut alors très vite se rendre compte de la diversité de ceux-ci. Le circuit de Monterey ne présentant aucune difficulté, il est fortement conseillé pour s'habituer au comportement de la voiture. Le "Dobbs Raceway" est plus complexe avec énormément de décors. Par exemple, lorsque vous êtes sur la piste à

Ah, regardez comme je frime un max dans ma décapotable. Toutes les vues possibles et imaginables sont disponibles. Lorsque l'on freine, les feux arrière s'allument.



Le programme accepte tout ce que vous désirez. Vous voulez passer au milieu du terre-plein? Pas de problème, il suffit de le demander! Dans tous les parcours, se trouvent des routes en retrait qu'il est possible d'aller rejoindre. C'est génial!





Cette fois-ci, la caméra est placée au bord de la route. Encore une fois, les graphismes et l'animation surclassent tout ce qui existe déjà en la matière. C'est magnifique, surtout sur un 486!

plus de trois cents kilomètres heures, vous pouvez apercevoir des avions décoller, des hélicos faire du radada, des voitures se garer sur les parkings... un vrai délire. Car & Driver ne permet pas seulement au joueur, comme c'est trop souvent le cas, de s'aligner sur une grille de départ et de tourner en rond pendant des plombes. Non, l'intérêt du soft réside justement dans le fait que l'on peut strictement tout faire. Dans l'exemple du haut (le "Dobbs Raceway"), rien ne vous empêche, même si cela n'est "Patrèze" utile, d'aller faire un tour derrière les gradins, entre les pilones ou même sur les routes extérieures au circuit! D'ailleurs, l'un des choix (le San Dimas Mall Parking) vous emmène directos dans un parking

DRIVER



Les courses sont remplies d'une foule de détails. Lors de la course, vous apercevez des avions décoller de l'aéroport voisin, ou encore des hélicoptères de la télévision... d'ailleurs, il y en a un juste au-dessus.

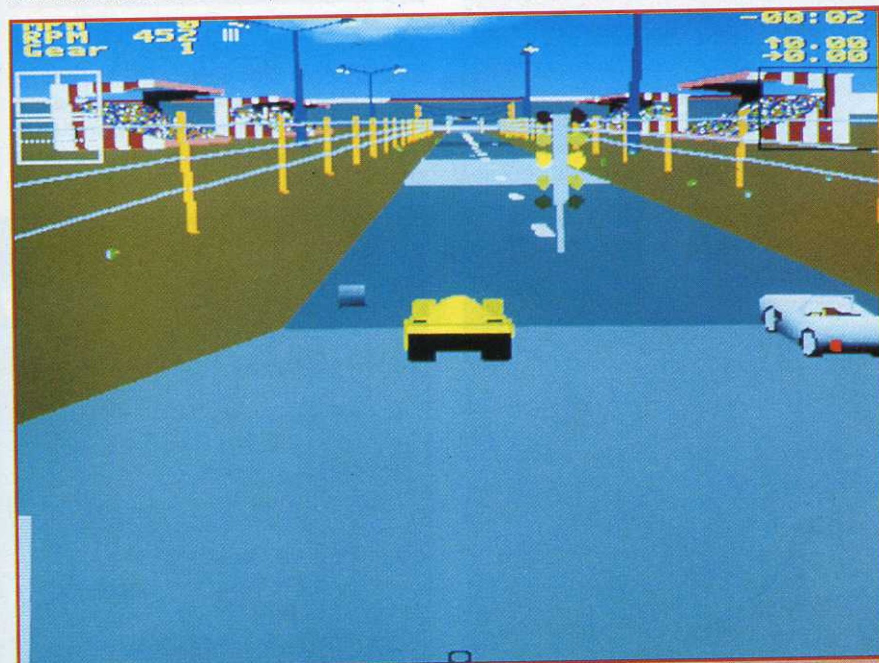


Comme vous pouvez vous-même le constater, certains virages sont assez difficiles à négocier. En fait, je faisais un essai au clavier et c'est pratiquement injouable. Mais la souris ou le joystick font parfaitement l'affaire



de supermarché avec, pour seul but, de se taper un gros délire d'enfer, et croyez-moi, c'est franchement le cas. Qui n'a pas rêvé une fois dans sa vie de se trouver sur un parking au trois quart vide et de piquer des bourres entre les caisses et les terre-pleins?

Les véhicules s'y trouvant sont parfaitement autonomes et intelligents; ils s'évitent et attendent patiemment que les places qu'ils guettent se libèrent. En parlant de rouler à donf, il existe même une compétition 400 mètres départ arrêté où vous pourrez vous mesurer à un autre concurrent. Les autres parcours vous transporteront tour à tour dans la profonde Russie sur le "EA Speedway", le cercle de vitesse "Oval Super Speedway", l'autoroute de New York n°97 (les plus beaux graphismes; ahurissant), la route N°7 de l'Arkansas, la route n°1 en Californie ou encore l'épreuve de "cross" consistant à battre des records de temps sur un circuit en huit jonché de piliers.
C'est dans l'anneau de vitesse que les plus grandes performances peuvent être atteintes. Les accidents y sont également très impressionnants. A de telles vitesses, l'air s'engouffre sous la voiture et la moindre bosse la propulse directement auprès d'Intelsat (disons plutôt d'une dizaine de mètres). Les graphismes atteignent leur summum dans les routes traditionnelles. Ponts, arbres, stations services, garages, maisons... tout ce que l'on peut rencontrer sur une route bien de chez nous s'y trouve. Les voitures et les camions roulent dans les deux sens et réagissent, là aussi, avec la plus grande indépendance. Ils respectent les priorités, s'arrêtent faire le plein, doublent... des dizaines de chemins vicinaux déboîtent d'un peu partout et certains peuvent faire office de raccourcis. Le moindre objet est détaillé au maximum. Les programmeurs ont tellement bien fait leur boulot que lorsque vous empruntez une route



La compétition du quatre cents mètres, départ arrêté est fantastique à deux (en connectant deux compatibles ensemble via un modem ou le port série). Tout seul, c'est par contre vite agaçant.

Attention aux faux départs où il faudra tout recommencer. La diversité des voitures rend le jeu particulièrement attrayant. Les traces que vous apercevez en bas de l'écran représentent des marques de pneus.

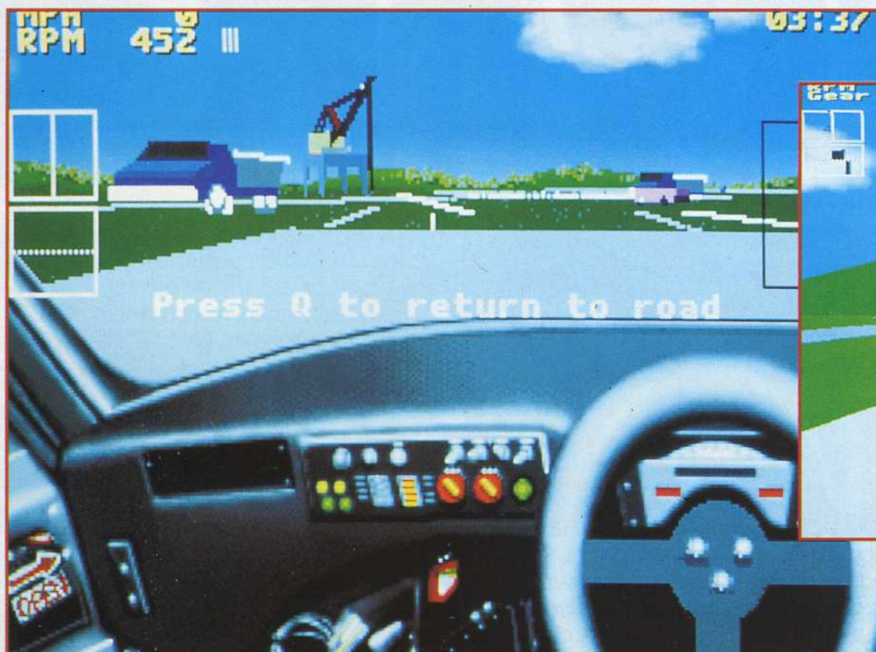




Certaines portions de routes dans le Kansas ne sont pas terminées. Qu'importe, évitez les chameaux (ils bougent), forcez le barrage et empruntez la route sans rien dire à personne...

CAR AND DRIVER

Les panneaux correspondent pour une fois à quelque chose. Dans ce parcours, il est, bien sûr, autorisé d'emprunter les petits raccourcis de campagne mais dans ce cas, prenez une voiture plutôt bien montée (sur ses roues bande de cochons)



vous arrivez à la fin de la route en construction au milieu des grues et autres camions de chantier. Mais ce n'est pas possible, ils ont vraiment pensé à tout chez Electronic Arts!



Me voilà dans le décor lors d'une promenade champêtre. Comme dans la réalité, si vous prenez de l'élan pour franchir la rivière, votre véhicule ralentit mais ne s'arrête pas. Par contre, si vous essayez de passer en douceur, c'est la douche froide assurée!

Les intérieurs sont toujours très complets. Le levier de vitesse apparaît lors des changements de vitesse.





en construction, elle se termine par un chantier avec des grues et des camions partout. Une merveille! Ils ont d'ailleurs tellement bien travaillé que je vais de ce pas vous énumérer quelques petites options géniales parmi une pléthore. Dans un premier temps, le programme reconnaît un joystick mais aussi un pédalier (ne me demandez pas lequel, je n'en sais rien), il est possible de jouer à plusieurs via modem ou RS232, un cercle peut être ajusté afin d'éviter une déformation de la 3D sur votre écran (si votre volant est ovale, ce n'est plus un problème), il est également possible de régler la hauteur (utopique) de son siège pour obtenir une vue plus lointaine du circuit, ou encore de déplacer une caméra de n'importe quel point sous n'importe quel angle, de faire apparaître un volant en VGA ou de changer la taille de l'écran sans réduire le nombre de détails pour accélérer l'affichage... Bref, Il y en a des tonnes. Rassurez vous, il est, bien entendu, parfaitement possible de repasser une action au ralenti sans la moindre difficulté. Seule la météorologie n'a pas été simulée, du moins pas dans cette version (la version testée étant

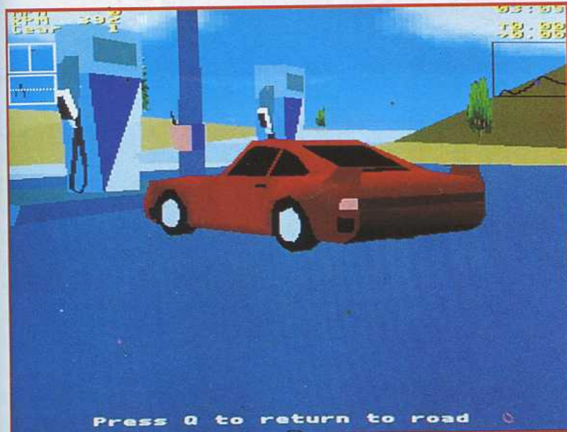
UP & DOWN

▲ Le meilleur jeu de voiture
▲ Des graphismes de toute beauté, surtout en Super VGA 256 couleurs.
▲ La diversité des parcours et des épreuves
▲ La possibilité d'utiliser un modem ainsi qu'un pédalier couplé au joystick
▲ La présentation hyper soignée, surtout sur les extraits de magazines (test voitures, pistes...)
▲ Le son très réaliste.

▼ Avec tous les détails, un 486DX 33 suffit tout juste. Le programme devient seulement jouable avec 0 ou 20% des détails sur 386 SX 16.
▼ Le joystick que je viens de péter à force de jouer à ce jeu hyper super dément
▼ La gueule de Moulinex et de Calor quand ils ont vu le soft (j'ai cru qu'ils allaient tomber dans les pommes)
▼ Le retard considérable avec lequel je rends mon texte (je suis à la bourre pour le bouclage parce que je n'arrête pas de jouer au lieu d'écrire).



un programme bêta non définitif).Les vitesses peuvent être manuelles ou automatiques, l'option manuelle offrant la possibilité d'une marche arrière et nécessitant l'utilisation de l'embrayage (bien que le programme accepte de le faire soi-même aux niveaux de difficulté les plus bas) . Pour la première fois



Bien qu'il ne soit pas nécessaire de faire le plein, il est parfaitement possible de faire semblant comme tous les autres concurrents d'ailleurs. Quelquefois, ils vont même se garer juste derrière (en vous évitant) pour des réparations urgentes. Quelle bande de frimeurs...

(dans ce genre de soft) le Super VGA 256 couleurs est enfin exploité et il suffit de jeter un petit coup d'oeil sur les photos pour se rendre vite compte que cela a de la gueule. Mais ce mode est plus lent que les autres et un 486 cadencé à 33 Mhz est à peine suffisant pour maintenir une animation fluide dans une telle résolution et avec tant de précisions. C'est pour cela que l'on peut régler le pourcentage de détails à afficher à l'écran (de 0 à 100%), 40% étant le maximum pour un 386 SX 25 si l'on ne veut pas d'abominables ralentissements. Mais que les malheureux possesseurs de carte EGA (s'il en reste) se rassurent, ils pourront profiter, eux aussi, de Car & Driver (la doc précise même qu'un écran CGA suffirait mais l'on n'a pas pu vérifier). Non content d'être splendide, le graphisme est également parfaitement géré. Impossible d'échapper à la vigilance des routines 3D détectant le moindre impact avec



L'anneau de vitesse réserve bien des surprises. Les voitures très rapides (comme la Mercedes), à la suite d'un virage mal négocié, peuvent complètement décoller de la route car l'air s'engouffre sous le châssis. Quand je vous dis qu'ils ont pensé à tout!

un arbre, une bosse, un bâtiment ou encore une rivière. Les joueurs affreusement nuls pourront ruser la planète entière en sélectionnant une option du menu "Setup" les rendant définitivement indestructibles. En ce qui concerne la maniabilité de votre engin, c'est pratiquement injouable au clavier. Courez donc acheter une souris, ou mieux, un manche à balai style Flight Yoke 2000 (volant). Avec une manette en forme de volant, ce qui était impossible à réaliser au clavier devient comme par enchantement très facile et carrément fantastique: en fait, c'est tout simplement agréable. On a l'impression de réellement diriger une voiture dans laquelle on se trouve confortablement installé. Le bruit du moteur (Aldib ou compatible) d'excellente facture, renforce grandement cette impression sans parler des trois stations de radio disponibles qui crache une musique d'enfer sans supprimer les bruits extérieurs. C'est bien simple, on y reste des heures entières. On veut tout tester, voir où mène chaque chemin, essayer chaque voiture... mais le fin du fin reste le jeu via une connexion par modem. Chacun sa voiture, mais sur la même route. Bonjour le délire, on attend Albert dans un coin et hop, on surgit devant sa caisse; après, on fonce sur les parkings de supermarché et l'on joue à cache-cache. Les courses de Dragster sont également super drôles à deux. Il y a tant de choses à dire que je ne sais même plus par

Le tableau des différentes spécifications techniques du véhicule. Tout y est dans le moindre détail

Un vrai travail de maquettiste! C'est vraiment à tomber par terre.

ROAD TEST

Mercedes C11 IMSA

1000 horses in a small sweaty box.

BY T.S. FLANAGAN

A major luxury car manufacturer doesn't spend copious cash building an incredibly sophisticated racer just so it can slap the company logo all over the body and race the car around a track for all the world to see--no, such cars are much more than advertising vehicles. The amount of trial and error that goes into designing and building the "perfect" racer (there is no such thing) makes the project most valuable as research.

The Mercedes C11 is the latest in the 'C' series of racers which had its debut in 1981. The C7, second model in the series, distinguished itself as a competitor by finishing in the top ten at Le Mans, depriving Porsche of a clean sweep of the top ten spots.

Enter next page ESC to go back to Car menu Ctrl Q Exit

Chaque voiture possède son dossier de presse. C'est très utile pour choisir son véhicule et apprendre tout un tas d'informations hyper intéressantes : poids de la voiture, système employé pour la direction, marque des pneumatiques... le tout complété par des tests de performances avec l'avis du conducteur.

quoi finir (Tiens, il me semble avoir déjà écrit cela il n'y a pas si longtemps!). Pour conclure, Car & Driver est le programme le plus complet, le plus beau et le mieux réalisé en la matière. Il sera certainement difficile de faire plus complet vu le nombre d'options déjà disponibles! La version testée occupait tout de même plus de treize mégas sur le disque dur, ce qui est un record pour un simple simulateur à quatre roues. Il se pourrait bien que Car & Drive devienne le Flight Simulator des courses automobiles, d'autant plus que la structure du programme autorise parfaitement l'import de disques scénario contenant de nouveaux circuits et de nouvelles voitures, mais seul, l'avenir pourra nous le dire. En tout cas, vous avez intérêt à l'acheter sinon ça va chier.... Vrrraaaooouuuummmmmmm!!!

LORD CASQUE NOIR

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS

SUR PC

SIMULATION — NOTICE VO — 640 KO MINI — 13 MO — 1 OU 2 JOUEURS — JOY-SOURIS-CLAVIER

GRAPHISME	19
BRUITAGE	19
MUSIQUE	18
ANIMATION	17
MANIABILITÉ	19
INTERET	18
ORIGINALITÉ	19

95%

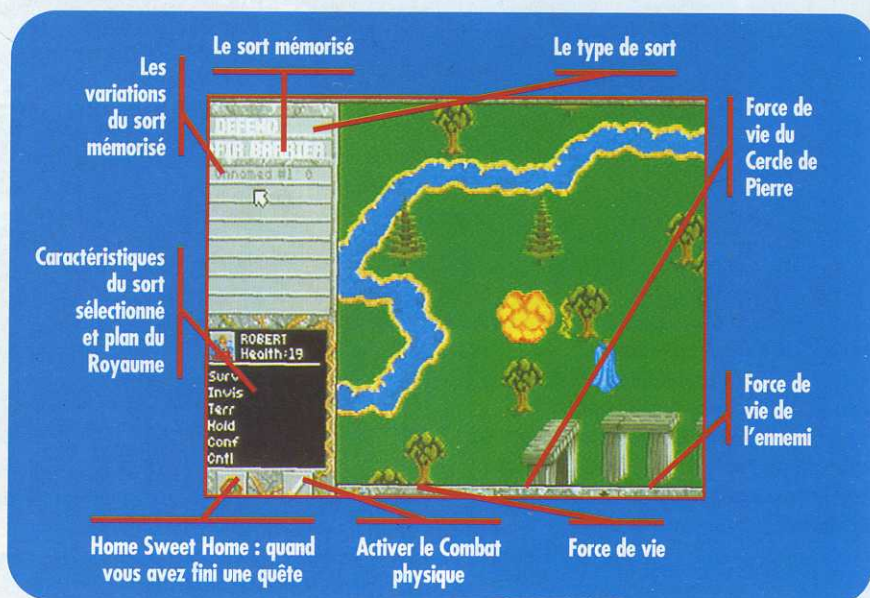
- ■ S.BLASTER
- ❑ S.BLASTER PRO
- ■ AD LIB
- ■ ROLAND MT 32
- ❑ SOUND SOURCE
- ❑ COVOX
- ❑ PRO AUDIO SPECTRUM

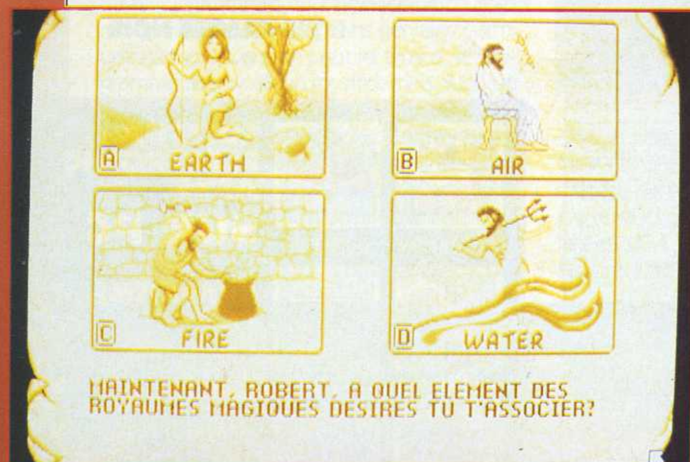
EGA ■ — VGA ■ — SVGA ■

TESTÉ SUR 486DX 50 AVEC SOUNDBLASTER ET GRAPHIQUE SVGA 1MO

SPELLC

C'est certainement un jeu d'une originalité indéniable. En gros, c'est une simulation de création de sorts. Eh oui ! vous avez bien lu. Et si vous avez toujours rêvé d'être Mage ou Sorcier, Spellcraft arrive à point nommé. Le manuel est d'ailleurs très complet sur la matière avec un historique (fictif) de la magie, des cours de création... Vous êtes Robert, un homme de notre temps. Un jour où vous vous rendiez à Stonehenge après avoir reçu une lettre vous informant que vous étiez le dernier maillon de sa famille, vous vous retrouvez téléporté vers un monde de magie et de sortilèges, Valoria. Là, Garwayen, un magicien, deviendra votre Mentor en vous enseignant les bases de son art. Car vous êtes le seul à pouvoir... sauver le monde (eh oui ! encore ! Triste sort pour un héros !) En effet, la faille entre Terra, votre monde, et Valoria s'élargit de plus en plus à cause de l'intervention de six magiciens. Si ce gouffre est trop important, il pourrait anéantir à jamais les deux mondes. Avant de partir accomplir votre quête, vous devez d'abord apprendre les rudiments de la magie. Vous choisissez votre collège de prédilection, parmi quatre (terre, eau, feu et air), chacun d'entre eux ayant leurs propres avantages et inconvénients. Il n'y a pas de "meilleur" choix. Le système de magie développé dans Spellcraft est l'un des plus complexes que j'ai eu l'occasion d'expérimenter dans un jeu micro; même dans Legend ou Ultima, cela restait; en fait; de la gnognotte ! Pour fabriquer vos sorts, vous ne lancez ni d'incantation, ni ne mémorisez des parchemins : vous devez mélanger divers ingrédients pour les créer. Or, le nombre des ingrédients et formules est innnombrable : 56 ingrédients qui, combinés à plus ou moins importantes doses et proportions, offrent la possibilité d'obtenir plus de 100 sorts. L'élément le plus important dans la céréation d'un sort est l' "aspect" apporté par certains ingrédients. Vous devez donc d'abord trouver le bon aspect (parmi 40) puis le mixer avec une dose variable et combinable de joyaux, poudres, bougies et pierres. Mais votre Mentor ne vous indiquera que les bases et vous devez par vous-même expérimenter vos créations en faisant preuve d'imagination, car une fois le sort de base créé, vous pouvez le modifier en augmentant tel produit ou diminuant tel autre, pour le rendre plus puissant. Là où le bât blesse, c'est que l'expérimentation peut être très dangereuse. Une fausse manipulation et vous êtes réduit à l'état de cendres! Mais ce n'est pas tout car vous êtes limité en ingrédients et vous devrez faire des retours sur Terra pour négocier tel ou tel ingrédient... à vous de bien gérer vos finances et vos stocks. Mais ce n'est pas tout (re–belote). Il ne suffit pas de créer des sorts juste pour les voir inscrits dans son livre de sortilèges, n'oubliez pas votre quête : vous





Au début, vient le choix du collège de magie. Il n'y a pas de "meilleur" collège, chacun possédant ses propres avantages et inconvénients. Quelle que soit l'option choisie, les chances de remplir la quête sont égales.

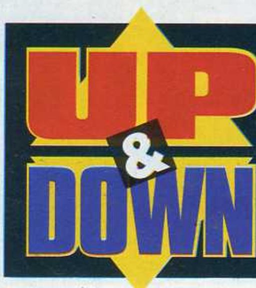
La gestion de vos finances et de vos stocks d'ingrédients est très importante. Vous pouvez d'ailleurs négocier les prix d'achat et de vente de ces produits lors de chacune de vos visites sur Terra.

WHAT DO YOU WANT TO BUY, MAN?

ITEM	YOU HAVE	QUANTITY	PRICE
Knife	20	150	$5
Copper Earring	8	295	$15
Garlic Clove	4	270	$5
Onion	12	150	$8
Acorn	0	75	$25
Vial of Red Liquid	0	30	$30
Spoon	0	30	$32
White Bone	0	25	$48

DONE SELL ITEMS... More...

MONEY $16125 — OK AMOUNT 1 COST $10



- ▲ Le système de magie est l'un des plus complexes sur un jeu micro
- ▲ L'aspect "expérimentation" est intéressant dans la mesure où l'on doit vraiment faire appel à son imagination
- ▲ La durée de vie est importante
- ▲ C'est un jeu très complet et mérite que l'on s'y plonge
- ▼ La réalisation est très moyenne

RAFT

devez vaincre les sorciers des six royaumes magiques. Une fois vos sorts préparés, pénétrez dans ces royaumes pour accomplir votre destin (c'est ton destin !) Le Royaume de la Terre a l'air vraiment quelconque. Vous y trouverez des cours d'eau, des arbres, des maisons. Vous y affronterez le plus souvent des Orcs qui ne sont d'ailleurs pas très futes–futes et si vous vous débrouillez bien, ils tomberont d'eux-mêmes dans les précipices! Le Royaume du Feu ressemble, quant à lui, à une version brûlée du Royaume de la Terre avec des arbres calcinés, des lacs de lave. Vous affronterez ici des Zombies, un peu plus intelligents que les Orcs et que vous devrez donc combattre. Le Royaume de l'Air se situe dans les nuages et vous y affronterez de dangereuses et étranges créatures. Enfin, le Royaume de l'Eau est, quant à lui, vraiment dangereux car pour pouvoir y évoluer, vous devrez d'abord lancer le sort qui vous permet de respirer sous l'eau. Il existe un autre Royaume, celui de la Mort, que vous devrez un jour ou l'autre visiter car lui seul détient des ingrédients, introuvables nulle part ailleurs. La réalisation de Spellcraft est loin d'être extraordinaire mais son intérêt et son originalité sont à cent lieues des jeux de rôles plus classiques. Comme je le disais au début, si vous avez toujours rêvé d'embrasser une carrière de Mage, Spellcraft est vraiment fait pour vous. Notez que même si la plupart des photos ont été réalisées sur une version en Anglais, Spellcraft sera très bientôt disponible en Français.

CALOR



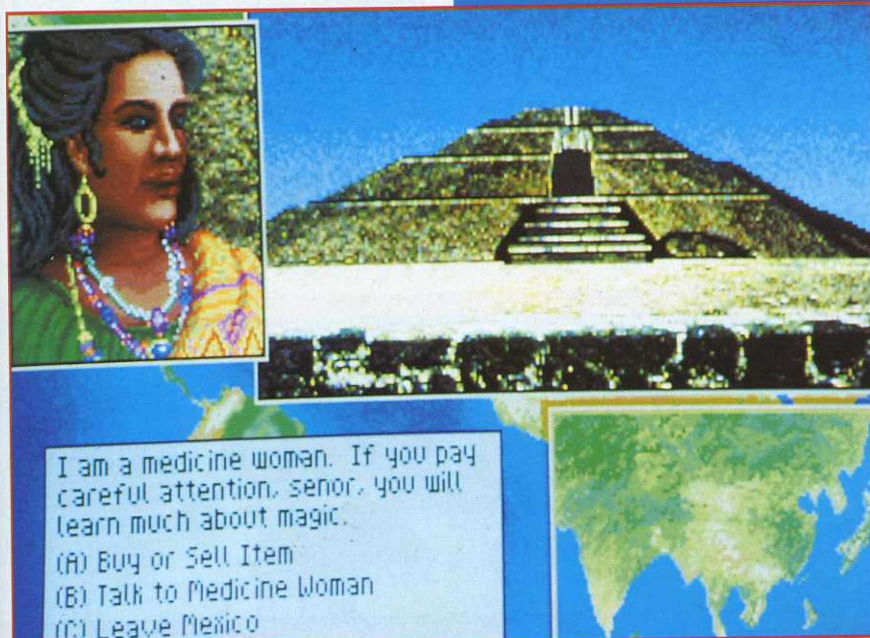
Quand vous débutez, les sorts que vous maîtrisez étant peu puissants, vous devrez parfois vous salir les mains en combattant "physiquement" avec l'épée confiée par votre Mentor.





Une fois que vous avez choisi un aspect pour un sort, il s'agit de ne pas se mélanger les pinceaux en dosant les ingrédients. C'est d'autant plus difficile que vous disposez de 40 aspects différents que vous devez combiner avec 4 ingrédients à doses variables !

De nombreux alliés sur Terra vous aideront en vous fournissant en ingrédients mais également en vous donnant de précieux renseignements et conseils pour la création de nouveaux sorts.



EDITEUR : ASCIIWARE/ UBI SOFT

SUR PC

ROLES — NOTICE VF : 16
640 KO — 12 MO
1 JOUEUR — SOURIS-CLAVIER

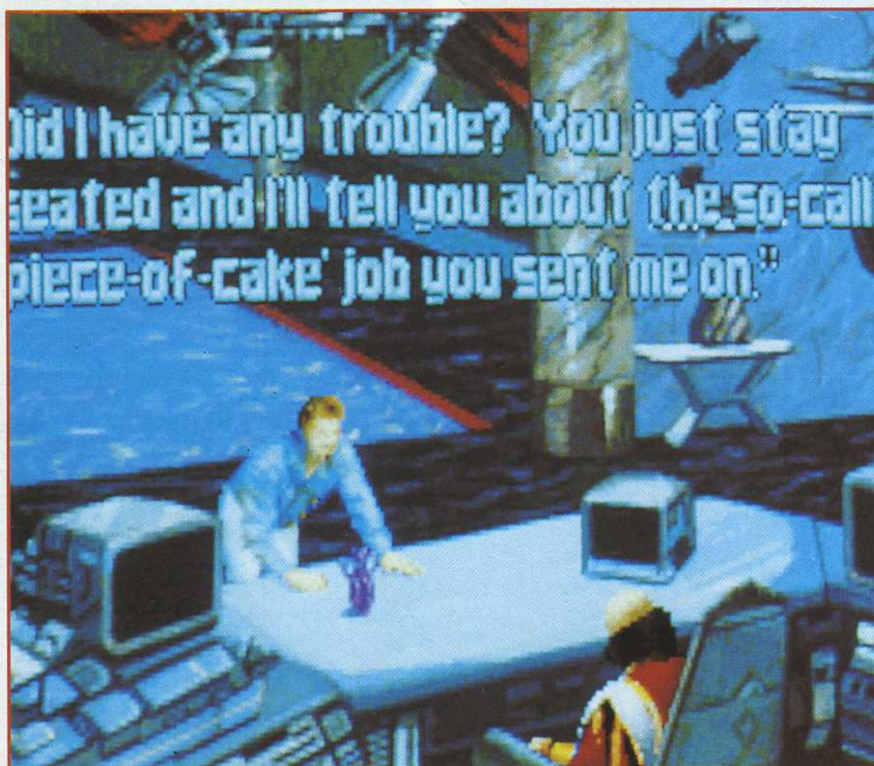
■ S.BLASTER
❑ S.BLASTER PRO
■ AD LIB
■ ROLAND MT 32
■ SOUND SOURCE
■ COVOX
■ PRO AUDIO SPECTRUM

EGA ❑
VGA ■
SVGA ❑

GRAPHISME	12
BRUITAGE	11
MUSIQUE	11
ANIMATION	12
MANIABILITÉ	15
INTERET	18
ORIGINALITÉ	19

80%

REX NE[BULAR]
AND THE COSMIC[...]

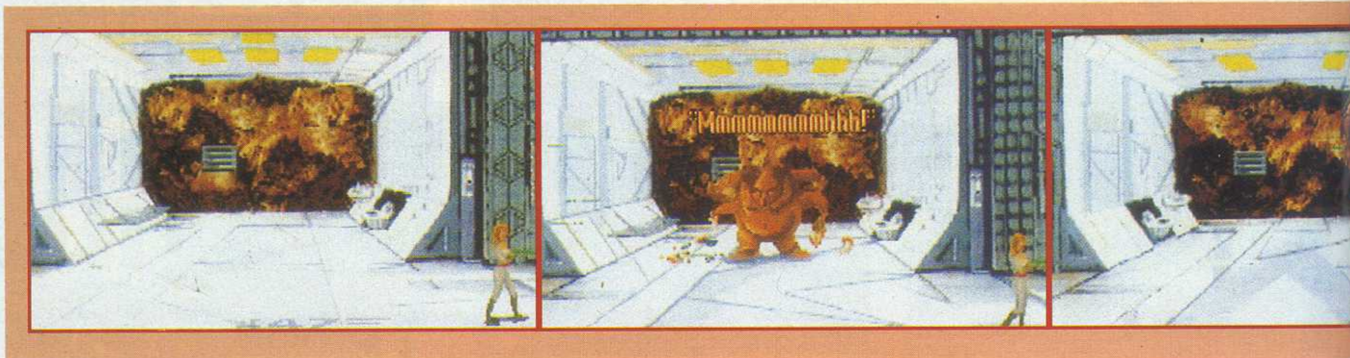


La présentation voit le retour triomphant de Rex qui rapporte le fameux vase à son commanditaire. Le jeu est un flashback, quand Rex raconte ses déboires.

Microprose se lance avec brio dans les jeux d'aventure graphiques jusque là dominés par Sierra et LucasArts (décidément après Darklands, à force de louer la diversification de Microprose, on va finir par croire que j'ai des actions !).Avec Rex Nebular, l'ex–spécialiste des simulations nous offre un savant mélange des ingrédients qui font le succès des Sierra. Grosso modo, vous incarnez Rex Nebular, un aventurier de l'espace digne de Indiana Jones qui, à la demande d'un mystérieux mécène, doit retrouver un vase d'une inestimable valeur. Un jour que sa limousine spatiale, le Cochon Visqueux, approche d'une planète, Terra Androgyna qui n'est pas censée exister, il est attaqué par un gigantesque vaisseau dirigé par un équipage de femmes. Touché, il échoue sur cette mystérieuse planète, et c'est là que cela commence à devenir assez dingo. Figurez–vous que sur Terra Androgena, il n'y a aucun homme, non, que des femmes, des belles célibataires aux grosses carnivores (sic !) Il y en a pour tous les goûts... et ce n'est pas Rex qui dira le contraire. Il en profite d'ailleurs pour "faire connaissance"' avec l'une des habitantes d'un village avant de partir à l'aventure. Car les premiers paysages qu'il découvre sont dignes de la brousse africaine de notre bonne vieille planète bleue. Le village environné de savane et de jungle, est composé de huttes en pailles, avec celle du sorcier réducteur de têtes qui mérite largement le détour... de fil en aiguille, il finira par découvrir que le village en question constitue en fait une réserve de bétail (sic !) Car la planète est loin d'être préhistorique, au contraire, Rex découvrira des cités les plus avancées technologiquement, dirigées pas des femmes, des Keepers. La pénurie d'hommes étant particulièrement nuisible à l'expansion de la population, les Keepers ont créé une machine appelée le Gender Bender qui permet de changer de sexe (non, n'insistez pas, on ne voit rien en-dessous de la ceinture !) L'arrivée de Rex constitue donc une véritable manne divine pour les Keepers, qui ont l'intention de le transformer en éta-

La première rencontre de Rex. Etonnée de voir un vrai homme, elle s'empressera de lui faire visiter sa hutte et son plus important mobilier... le lit !





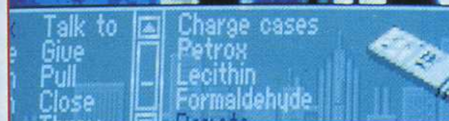
BULAR
GENDER BENDER



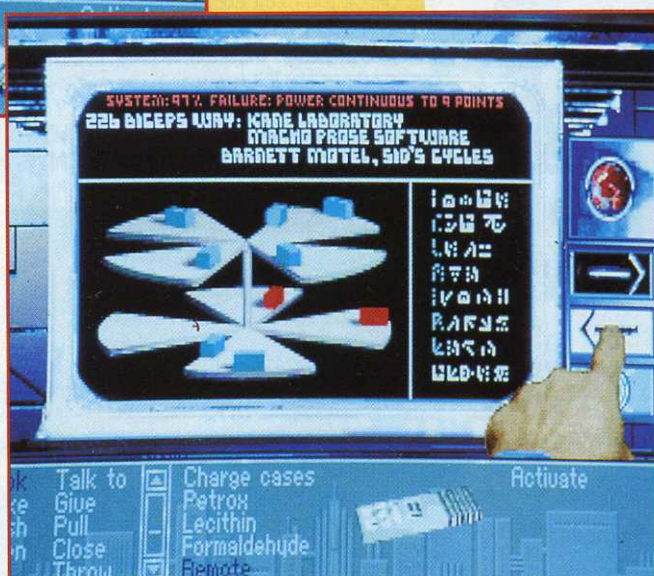


Rapidement, Rex découvrira un moyen de transport qui, curieusement, n'accepte que des passagers mâles... anciens vestiges de la domination du sexe fort ?





lon reproducteur. J'en entends qui disent "whaou ! le pied !" mais comme dit une assistante de labo des Keepers "vous aurez un cap difficile entre le 600e et la 800e fois". Cela vous plairait à vous de n'être qu'un "Sois raide et tais-toi !" ? (hem...) bref, c'est dans ce monde totalement surréaliste que Rex doit survivre. Pour vivre cette aventure pour le moins cocasse, Microprose a conçu une interface particulièrement efficace mais également très belle avec, notamment, une vue rotative en 3D de chaque objet sur fonds animés. A propos des objets justement, les interfaces graphiques habituelles (en l'occurence celles de Sierra et de LucasArts) ne permettent pas des actions du genre "aiguiser le couteau" ou "démonter la lampe de poche". Microprose a remédié à ce problème puisqu'en plus des commandes principales (prendre, donner, lancer, etc.), pour chaque objet, on dispose d'une liste de verbes supplémentaires propres à l'objet en question. Par exemple, avec un couteau, vous pouvez l'aiguiser, le lancer, poignarder, etc.; ce qui offre un jeu beaucoup plus fin et logique pour nos petites cellules grises et, en contrepartie bien sûr, des énigmes plus



Les Keepers découvrent de leur côté avec bonheur, la présence d'un vrai homme en la personne de notre héros qui réalise ses exploits devant une système de surveillance, à son insu. Elles ont la ferme intention de le transformer en étalon pour développer la population de la planète.

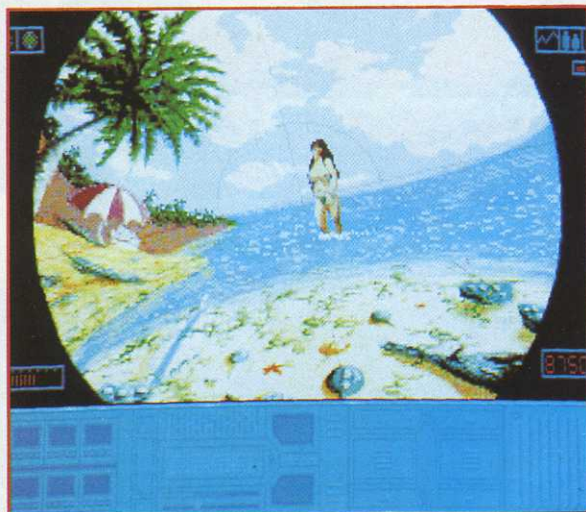
Certaines rencontres sont constituées de beaux digits. Ici, Rex passe l'examen de santé qui permettra à la doctoresse de déterminer s'il est digne de devenir la bête reproductrice que les Keepers recherchent.



Prisonnier des Keeper, notre héros réussira-t-il à s'échapper ?



REX NEBULAR AND THE COSMIC GENDER BENDER



Cette scène n'est visible qu'en mode Naughty (grossier), le niveau de "hard" étant sélectionnable. En Very Nice (gentillet), la créature sur la photo ne sort pas de l'eau...

complexes. Le degré de diffilculté est d'ailleurs sélectionnable, de easy pour les débutants à very hard pour les pros, et rien n'empêche une fois l'aventure terminée de recommencer avec un autre niveau. De même, pour ne pas choquer certaines âmes prudes, le niveau de "hard" est réglable et blocable, de naughty (grossier) à very nice (gentillet), le manuel comporte d'ailleurs à ce propos un passage assez rigolo destiné aux parents. Saluons en passant ce formidable manuel, bourré d'humour, ainsi que le non moins marrant Journal Electronique de Rex qui a tout même été écrit par Steve Meretzky, auteur bien connu des fans d'aventure-texte (Spellcasting). Dernière chose, comme le soft est en anglais, il vaut mieux être d'un bon niveau pour saisir toutes les subtiles vannes du jeu. Curieux tour du sort que le test de ce jeu m'ait été confié à moi, seule fille de l'équipe des testeurs... Remarquez que je n'ai jamais autant ri que quand mon pauvre Rex s'est fait mettre un coup de genou où je pense, ça doit faire mal non ?

CALOR
DEREK DELA FUENTE











Admirez le remarquable travail de transformation que permet le Gender Bender. Heureusement pour Rex, l'opération inverse est possible. Pleure pas, tu le reverras bientôt ton "petit Rex", va !



En ville, Rex visitera des lieux assez pittoresques et, notamment, ce video-club où le premier rayon qu'il visitera sera celui des films pornos... malheureusement pour lui et à son grand regret, il devra s'en passer car il ne dispose pas de magnétoscope. Et de toute façon, il a mieux à faire !

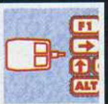

AVENTURE


NOTICE VF : 16


640 KO


12 MO


1 JOUEUR


SOURIS-CLAVIER



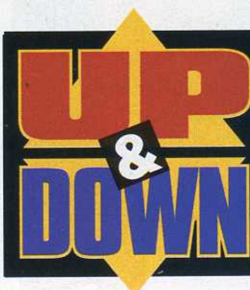
EDITEUR : MICROPROSE
SUR PC

GRAPHISME	18
BRUITAGE	18
MUSIQUE	17
ANIMATION	17
MANIABILITÉ	18
INTERET	19
ORIGINALITÉ	17

93%

- ■ S.BLASTER
- ❑ S.BLASTER PRO
- ■ AD LIB
- ■ ROLAND MT 32
- ❑ SOUND SOURCE
- ■ COVOX
- ■ PRO AUDIO SPECTRUM

- EGA ❑
- VGA ■
- SVGA ❑



▲ C'est un savant mixage entre les meilleurs Sierra : sexe, humour, science-fiction, technologie

▲ L'humour est assez décapant

▲ Le niveau de difficulté et de "hard" est réglable

▼ Dommage que les textes soient en Anglais

TEST PC

WAXWORKS

L'équipe d'Elvira nous revient avec Waxworks, un jeu de rôles – ou devrais–je plutôt dire un jeu "drôle"...– du même gabarit. D'un côté, votre oncle Boris, qui vient de décéder, vous lègue son manoir. Un manoir très particulier puisqu'il s'agit d'un Musée de Cire consacré à des scènes macabres. D'un autre côté, votre frère jumeau Alex est possédé par la terrible malédiction d'Ixona et pour le libérer, vous devez affronter les horreurs du Musée de Cire de votre Oncle. Vous visiterez ainsi la Grande Pyramide de la Terre des Pharaons, rencontrerez Jack l'Eventreur du Londres victorien, combattrez d'horribles mutants dans des mines et affronterez un terrible Nécromancien et une horde de zombies dans les dédales d'un cimetière. Le problème est que dès que vous entrez dans l'un de ces tableaux, impossible d'en sortir à moins de le finir. Dans ce soi–disant jeu de rôle (vous disposez de caractéristqiues diverses et variées comme le niveau de vie, les points d'expérience, le niveau d'énergie psychique, etc.), il n'est vraiment pas difficile d'acquérir des points d'expérience : en fait, chaque pas que vous faites vous rapporte un point en ce domaine, c'est simple, en cinq minutes de jeu j'étais déjà au 5e niveau ! Affligeant! Comme la bande sonore et musicale ne relève pas franchement la mayonnaise (les bruitages pendant un combat sont assez rigolos), ça donne un logiciel très "bof".

CALOR



L'esprit (très malade) de votre Oncle Boris vous aidera sur le chemin de votre quête... pour vous empêcher de vous tordre de rire devant une telle calamité!

UP & DOWN

▲ Rien sauf le thème et encore... (cf Down)

▼ Les graphismes sont très laids
▼ Le thème horreur–gore est très mal exploité: on a plutôt envie de rire
▼ La gestion des points d'expérience est assez maladroite
▼ Les bruitages sont comiques à souhait

EDITEUR : ACCOLADE
SUR PC


AVENT/ROLES


NOTICE VO : 15


640 KO


7 MO


1 JOUEUR


SOURIS-CLAVIER



GRAPHISME	11
BRUITAGE	05
MUSIQUE	10
ANIMATION	10
MANIABILITÉ	15
INTERET	10
ORIGINALITÉ	13

50%

- ■ S.BLASTER
- ❑ S.BLASTER PRO
- ■ AD LIB
- ■ ROLAND MT 32
- ❑ SOUND SOURCE
- ❑ COVOX
- ❑ PRO AUDIO SPECTRUM

- EGA ❑
- VGA ■
- SVGA ❑

ROAD R

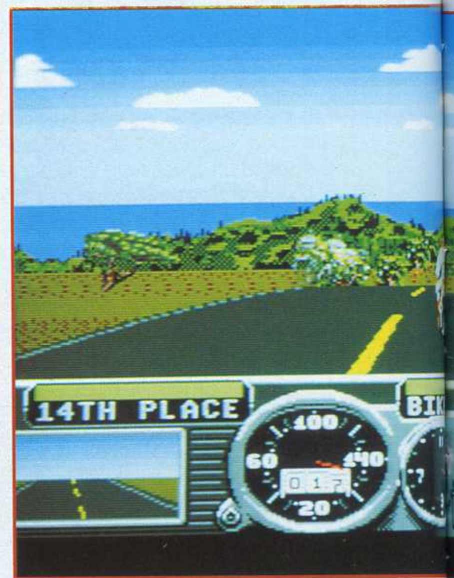
Comme son nom l'indique, Road Rash est un simulateur de prises multiples et de câbles électriques emmêlés. Ah non, me dit-on après réunion de la rédaction et un vote à main levée, il s'agirait d'une course de moto-cross. Vous êtes sur une moto et vous cherchez les cross. C'est clair non? En fait, ce jeu est l'adaptation du programme du même nom tournant sur la console Mégadrive. Pouvant se jouer à deux (à tour de rôle), cette course vous emmènera sur cinq circuits différents. De la forêt amazonienne aux montagnes du Nevada, les cinglés du deux roues vont s'en donner à coeur joie. Tout ce que je peux vous dire, c'est que ça va chier dans le ventilo! Les rois de la castagne vont être comblés. Dès l'intro, on vous plonge tout de suite dans l'ambiance avec des phrases du genre "Viens donc faire un tour sur les côtes très pacifiques qu'on te pète ta sale tronche de macaque préhistorique toute pourrie qui pue à donf comme mes pieds de cochons!" (j'exagère juste un peu). A travers ce sport viril qu'est la moto, vous incarnez un motard super sympha qui s'est foutu dans la merde jusqu'au cou. Il se retrouve alors en face de bandes de loubards qui ne savent régler leurs problèmes que sur les routes sinueuses du monde entier. On est loin des balades cool en Harley! Votre orgueil étant directement touché, vous vous transformez en l'un de ces stupides garçons voulant absolument bourrer la gueule à tout le monde dès qu'il en a la moindre occasion. Bien qu'il n'y ait pas plus crétin que vous (ne vous énervez pas c'est pour de faux) tous les autres ne sont pas mal non plus. Ils savent se battre et, de plus, ils ont l'air d'aimer ça, les enflures! Certains essaieront même de vous niquer à coup de matraque ou de club de golf. C'est vraiment fendard! Bien entendu, des véhicules à quatre roues déboulent également dans tous les sens, ce qui est normal puisque ces courses délirantes se déroulent sur des routes de campagne. Du fait que vous êtes un champion du guidon, vous en profitez pour leur piquer tous leurs ustensiles à plus de deux cents kilomètres heure. Je vous l'avais bien dit que ça cartonnait sec! Les règles de la course sont donc très simples: être le premier coûte que coûte. Après l'arrivée de chaque stage, une somme d'argent est répartie entre les quatre vainqueurs et un code apparaît vous permettant de reprendre le jeu là où vous l'aviez arrêté. Ce fric vous servira à changer de bécane afin de rester compétitif tout au long du jeu (du moins c'est ce qui est inscrit dans la doc -non définitive- car je n'ai jamais trouvé comment faire). En fait, je pense qu'il sert à réparer votre engin qui en a souvent bien besoin. A force de se prendre des coups, votre moto se dégrade et le programme puise automatiquement dans la réserve pour rafistoler votre engin. La moto n'est d'ailleurs pas la seule à en chier. Une geauge indique l'ampleur de votre agressivité. Certes, il est très agréable d'en foutre plein la tronche à tous ces abrutis mais il ne faut quand même pas abuser des bonnes choses. Votre compétitivité en pâtirait. Une option du soft permet de jouer à deux mais seulement à tour de rôle ce qui n'est pas génial car il faut attendre sans rien faire même s'il est très drôle de regarder. Votre personnage, comme tout être humain normalement constitué, n'est pas invincible et la faute étant humaine, il se vautre fréquemment (surtout les premiers temps) dans les caisses venant en sens inverse ou dans les arbres. Mais ce n'est pas un sport de fillette, il se relève et va chercher sa moto en courant. C'est tellement bien fait que lorsqu'il marche sur des fourrés, il s'étale lamentablement comme une bouse de vache. Bref, c'est plein d'humour et ça fait du bien! Pour corser le tout, des objets divers: taches de boue, troncs d'arbres... sont disséminés tout au long du chemin. Dérapage et soleil en perspective. Il arrive parfois que l'on roule si vite que la moindre bosse vous propulse en l'air sur plusieurs mètres. Dans une telle situation, hors de question de se diriger et dure (très souvent) sera la chute! S'il vous arrive de buter un mec et qu'il se casse la margoulette, vous pouvez lui rouler dessus. Essayez, c'est très drôle, votre moto fait un super saut. Du côté de cette charmante chose qu'est l'animation, c'est loin d'être naze; c'est même plutôt bien,



Cinq parcours sont disponibles. C'est vraiment trop juste et l'on en a vite fait le tour. Ceci dit, les courses sont assez longues mais pas assez difficiles.



Vous passez votre temps à chercher des noises auprès de tous ceux que vous doublez. Même dans la plus grande instabilité, votre parfaite maîtrise de l'engin ne vous empêche aucunement de filer des "bègnes" à tout va!

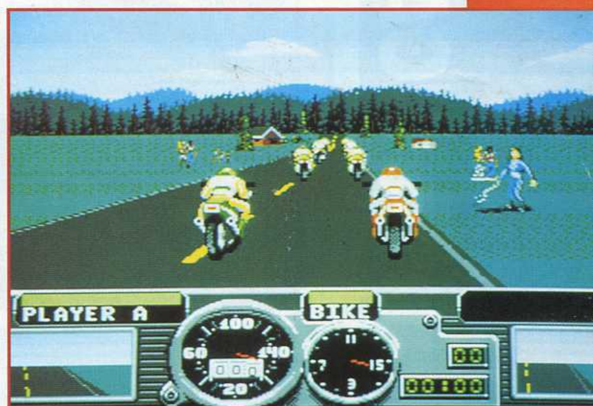


RASH



Lorsque les loubards vous lâchent un peu la grappe, vous en profitez pour "speeder" à donf. Contrairement à de nombreux autres programmes, les puissances des différents concurrents sont bien équilibrées.

malgré un manque d'impression de vitesse. La route est aperçue longtemps à l'avance et les bas côtés sont très fournis: panneaux, arbres, barrières .... les effets de montées et descentes sont très réalistes. Du reste, le tout est assez fluide bien qu'un peu lent. Un problème pointe le bout de son nez en ce qui concerne la maniabilité. Je vous rassure tout de suite, c'est loin d'être injouable, mais ce n'est tout de même pas un exemple du genre. La moto a effectivement tendance à survirer et mieux vaut avoir une bon joystick entre les mains. Par contre, les musiques sont superbes "tirant" quelquefois sur le hard! Ambiance motard assurée! Les bruitages sont peu nombreux mais pas mauvais. Ce joli programme souffre tout de même d'un gros défaut: sa durée de vie. En effet, le nombre insuffisant de parcours et leur facilité se traduit vite par une grande lassitude.



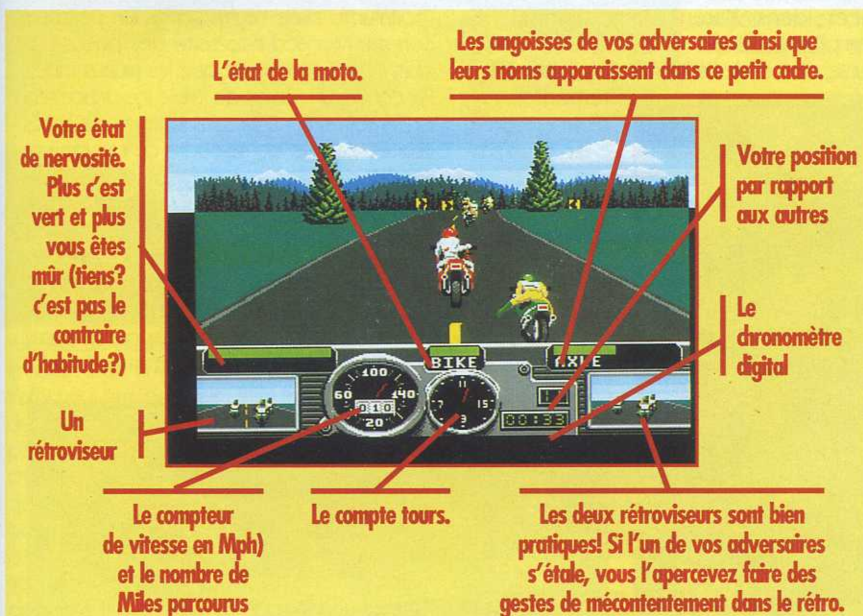
Le départ. Vous êtes tout le temps en dernière position. Allez savoir pourquoi! Dans tous les cas, une conduite attentive et quelques coups bien placés ne devraient pas vous empêcher de repasser en tête de la course.

C'est assez répétitif et, ce qui paraissait génial au début, devient vite sans intérêt par la suite. Les tarés de bécanes, les bouffeurs de goudron apprécieront sûrement ce soft qui leur procurera assurément de fortes poussées d'adrénaline.

LORD CASQUE NOIR

Après une belle gamelle, vous devez aller chercher votre engin à pince. Un kilomètre à pied ça use, ça use, ça fait surtout perdre des kilos oui!





UP & DOWN

▲ Faire un logiciel de moto original est suffisamment rare pour que l'on en parle. C'est franchement marrant de pouvoir claquer tout le monde.

▲ Les graphismes de sont pas très fins mais assez fournis. Les bas côtés de la route sont pleins de sprites assez gros.

▲ La musique est très entraînante et colle assez bien à l'action.

▼ L'impression de vitesse, malgré une animation fluide, n'est pas bien rendue,.

▼ Les bruitages ne sont malheureusement pas assez nombreux bien que très réussis

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS

SUR AMIGA


COURSE DE MOTO


NOTICE VO


1 MO


2 DISQUETTES


2 JOUEURS


JOYSTICK

GRAPHISME	17
BRUITAGE	18
MUSIQUE	18
ANIMATION	15
MANIABILITÉ	14
INTERET	13
ORIGINALITÉ	16

82%



NIGEL



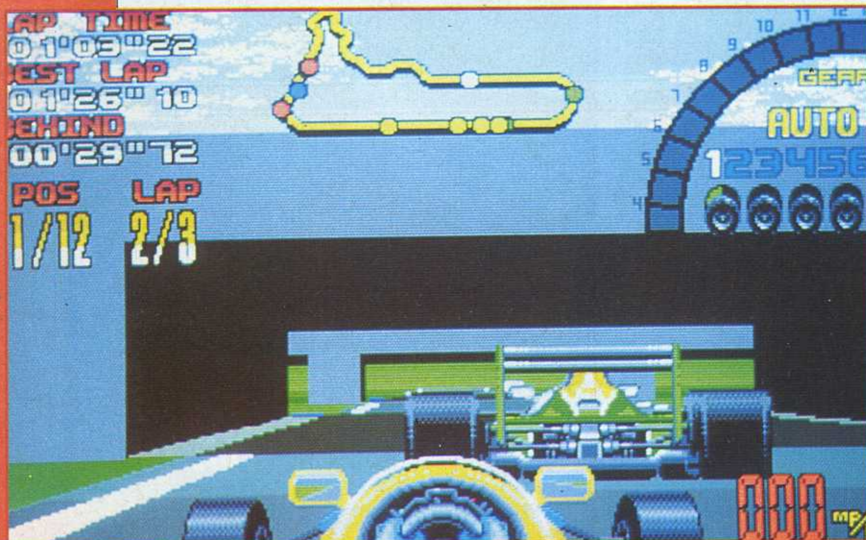
Les voitures des concurrents sont fort bien représentées et c'est un vrai régal. Mais moins l'on en voit et mieux l'on se porte !

Voilà LA simulation de Formule 1 de votre ordinateur préféré! Il est vrai que les courses de voitures ne manquent pas sur Amiga, surtout par les temps qui courent, mais en revanche, il s'agit plus de jeux d'arcades que d'un véritable simulateur de conduite sportive. Voilà que Nigel Mansell tombe à pic pour combler cette légère lacune. Vous allez vous mesurer directement aux meilleurs de ce monde et prouver que vous êtes le meilleur en remportant le championnat du monde du plus prestigieux des sports mécaniques.

Après une belle présentation sponsorisée par le constructeur Renault (le moteur qui équipe la voiture de Mansell), plusieurs choix vous sont proposés. Dans un premier temps, "Race single circuit" vous permet de découvrir l'ensemble des parcours du championnat du monde qui sont aux nombres de seize. Les circuits sont très fidèles avec les courbes placées aux endroits exacts, et les tunnels, les panneaux ainsi que les décors, correspondent bien aux pays en question.

Un deuxième choix vous propose d'observer la manière avec laquelle Nigel effectuerait lui-même le parcours en vous montrant les points de décélération ou d'accélération ainsi que la meilleure façon de négocier un virage. Il sera par la suite possible d'essayer vous-même de copier le maître incontesté de ce sport (et non pas de ce prost) grâce à l'option "Ecole de conduite" qui entraîne le joueur à emprunter le parcours idéal à l'aide de marques grises alignées tout au long de la route. Lorsque vous sentirez que vous maîtrisez parfaitement l'engin, vous pourrez vous lancer dans l'arène des grands: le Championnat du Monde. A chaque nouvelle course, ou lors de l'entrainement, il est parfaitement possible de préparer son bolide dans les meilleures conditions afin de l'adapter au parcours suivant.

En effet, comme je vous le disais plus haut, ce programme est une véritable simulation dans tous les sens du terme (noitalumis dans l'autre sens). Un parcours comme Monaco nécessite des pneus très durs s'usant moins vite que les pneus mous. Par contre, un aileron de faible incidence sera préférable sur les circuits jonchés de lignes droites. A vous de résoudre ce qui devient vite un véritable casse-tête, surtout lorsque la météorologie s'en mêle. Pluie, neige, verglas sont, eux aussi, au rendez-vous. La longueur des rapports de la boîte de vitesses est réglable ainsi que sa mécanique manuelle ou automatique. Le Championnat du monde débute par les qualifications pour le circuit d'Afrique du Sud. Il s'agit simplement d'effectuer le meilleur temps possible pour obtenir une place correcte dans la grille de départ. Cette épreuve ne se déroulant que sur une heure et avec deux trains de pneumatique, n'hésitez pas à faire des réglages



Chaque course comportant réellement un ou plusieurs tunnels est fidèlement retranscrite sur votre bécane micro-informatique. Malheureusement, le bruit du moteur ne varie pas comme dans Vroom (effet d'écho).



Votre véhicule s'apprête à prendre le départ du Grand Prix d'Allemagne. Ça va chauffer dans les capots!!

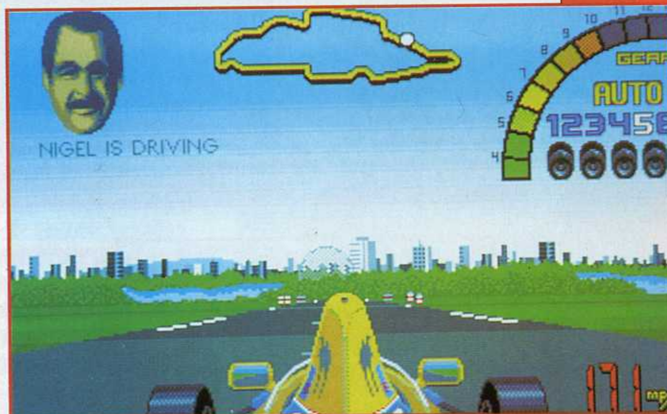
UP & DOWN

- ▲ Ce programme est d'une extrême fidélité et les amateurs de simulation vont être comblés
- ▲ L'influence des divers éléments (ailerons, pneus...) sur le comportement de la voiture
- ▲ L'impression de vitesse est bien rendue et les autres véhicules sont correctement gérés
- ▼ La maniabilité de votre caisse n'est pas démente. Mais ce défaut devrait être amélioré dans la version finale.
- ▼ La version testée n'avait pas encore de bande musicale. Mais elle devrait assurer un max!

MANSELL

imprudents afin de récolter le maximum de puissance. Voyons maintenant comment se déroule la partie action du programme. Tout d'abord, vous n'apercevez que votre volant et vos deux mains posées dessus (pas question d'aller se gratter l'oreille!) Une représentation du circuit à l'échelle se trouve sur le haut de l'écran, avec des petits points représentant votre voiture et celles des autres concurrents. C'est très bien fait et surtout très pratique pour prévoir le prochain virage. Un compte tour en arc de cercle donne une vue précise du régime moteur et le numéro de la vitesse en cours s'affiche juste dessous. L'usure de vos pneus est représentée par quatre petites roues qui changent de couleur en fonction de celle-ci. Ainsi, un circuit bourré de virages à droite détruira la gomme des pneus se trouvant à droite de votre véhicule, comme de puissants freinages useront principalement le train de pneus avant. (je vous l'avais dit que ça simule dur là-dedans). Les deux rétroviseurs sont, quant à eux, trop petits, mais suffisants pour voir ce qui ce passe derrière. Ça va, vous êtes correctement assis? Alors, allons-y pour un petit tour de piste. En ce qui concerne la vitesse, rien à dire, le moteur Renault donne tout ce qu'il a dans le bidon est ça décoiffe carrément (même avec le casque)! Gremlin a même digitalisé le bruit du V10 pour que le plaisir soit total, c'est absolument génial. L'animation est, par contre, légèrement saccadée mais le côté simulation du soft fait vite oublier ce petit défaut. Non, le problème vient du maniement de la voiture. Certes, je ne suis ni Alain Prost, ni Ayrton Senna mais l'engin a fortement tendance à sortir de la route au moindre virage. En fait, cette impression diminue rapidement après quelques tours et un arrêt au stand pour un changement de pneumatiques plus adéquats. Les bolides des concurrents sont bien représentés et réagissent d'une façon cohérente. Lorsque vous prenez un tour aux derniers concurrents, ils se poussent pour vous laisser déboîter... cool! Rien à dire, on s'y croirait. Mis à part quelques imperfections au niveau de la conduite, cette version béta du jeu nous laisse penser, sans le moindre doute, que ce soft devrait s'imposer rapidement dans le peloton de tête des simulations automobiles de l'année 1992.

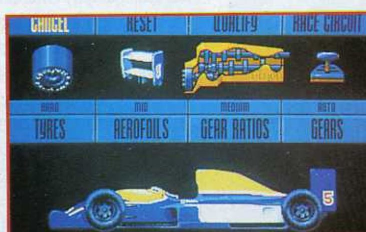
Les arrêts au stand permettent de rapides changements de pneus. L'opération est entièrement automatique et vous ne pourrez donc pas intervenir sur son temps d'exécution.

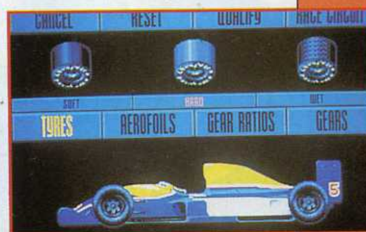


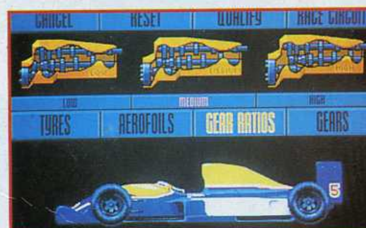
Nigel Mansell vous montre lui-même comment il négocierait ce parcours. Observez le bien pour essayer de faire de même par la suite. Ses conseils ne sont pas à prendre à la légère. Après tout c'est le meilleur non?

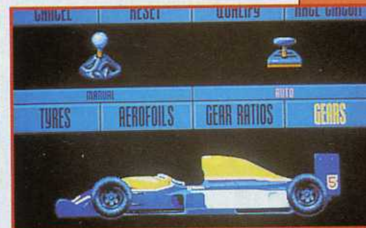
Les fanatiques de Formule 1 vont enfin pouvoir rouler à tombeau ouvert. Je sens que ça va donner dans la pédale mes amis! Bonne bourre!

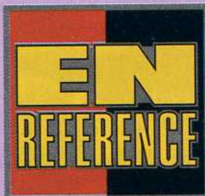
LORD CASQUE NOIR











Comment ne pas penser à Vroom lorsque l'on parle de simulation de Formule 1? Ce programme va-t-il réussir à détrôner ce fabuleux soft de chez Lankhor? Eh bien, c'est assez difficile à dire. Primo, l'animation est nettement meilleure dans Vroom. Secondo, la route, bien que plus étroite, laisse sur place notre nouveau soft avec une impression de vitesse inégalable. Tierco, le bruit du moteur, du vent (lorsque l'on frôle les poteaux) et la maniabilité de la caisse sont également en faveur de celui-ci. Par contre, l'aspect de la simulation, la fidélité des circuits et la possibilité de préparer sa voiture renvoient directement Vroom dans sa boîte. Cela dépend donc du genre de soft que vous cherchez. Si votre seul but reste de vous éclater dans un pur jeu d'arcade avec des sensations fortes et une maniabilité parfaite, Vroom fera votre bonheur. Si, au contraire, vous vous sentez l'âme d'un futur Mansell et rêvez de conduire une vraie Formule 1 avec toutes les difficultés que cela comporte, plongez la tête la première dans Nigel Mansell, vous ne serez pas déçu.

SUITE

NIGEL MANSELL SUITE

Bon, d'accord, je suis nul. Mais j'aimerais bien vous y voir au milieu de tous ces champions moi!



L'école de conduite vous propose de mettre en pratique ce que vous aurez noté lors de la démonstration de Nigel. De plus, la ligne grise tracée sur le sol vous indique le chemin idéal à suivre.



En pleine action. En fait, je viens de freiner comme une brute pour éviter l'abruti qui se trouvait devant moi. Salaud!

MANSELL, SA CARRIERE:

Nigel Mansell est né le 8 Août 1953 à Upton-on-Seven, en Grande- Bretagne. Il fait ses premiers pas dans l'automobile dès l'âge de 7 ans, au volant d'une Austin Seven. Sa première course a lieu en 1968 à Shennington (Fastakart 100 cm3) et sa première victoire, un an plus tard à Tern Hill (Shrospshire) lors d'une course de Kart. En 1979, le Team-manager de l'écurie Lotus, Colin Chapman, lui fait faire ses premiers tours de roues au volant d'une F1. Ce contact se concrétisera le 17 Août 1980, en Autriche, par sa première course de F1. Il décroche sa première pole-position en 1984, à Dallas, sur une Lotus-Renault (déjà!) Une année plus tard, sa première victoire, au Grand Prix d'Europe à Brands Hatch, lui ouvre de nouvelles perspectives. Il veut être champion du monde! Chose qui sera définitivement acquise en 1992, sur une Williams à moteur Renault. La boucle est bouclée. Non sans avoir, entre ces deux dates, remporté 30 victoires, signé 29 pole-positions, marqué 463 pts, et pris le départ de 179 Grands Prix! Pour l'anectode, sachez que Nigel Mansell a travaillé chez Lucas Aerospace, d'abord comme technicien de laboratoire, puis comme responsable de production. Il passe alors chez Girling en tant que cadre commercial. Il possède un diplôme technique (HND), et a été décoré par la Reine d'Angleterre de l'Ordre de l'Empire Britannique!





Les seize circuits sont tous présents mais dans la version testée, seule, une dizaine étaient disponibles. L'effet de rotation de la terre est bien rendu sur l'écran.

EDITEUR : GREMLIN

SUR AMIGA



COURSE AUTO



NOTICE VO



540 KO



1 DISQUETTE



1 JOUEUR



JOY-SOURIS-CLAVIER

GRAPHISME	16
BRUITAGE	18
MUSIQUE	15
ANIMATION	16
MANIABILITÉ	14
INTERET	17
ORIGINALITÉ	17

89%

RENAULT, SON OEUVRE:

Renault, en débutant en F1 en 1977, se démarquait déjà en innovant avec son moteur deux fois plus petit que ses adversaires, mais suralimenté par un turbocompresseur. Dès 1979, la Régie signe sa première victoire symbolique, à Dijon, grâce à Jabouille. En 1980, Prost rejoint Renault, et 3 saisons plus tard, manque le titre pour deux points! En 1986, Renault annonce son retrait de la compétition reine, mais refait son apparition en 1988 dans l'écurie Williams, avec un tout nouveau moteur V10. Ensemble, ils affichent d'emblée leurs ambitions et Renault signe, pour son retour, une première victoire en 1989, avant de concrétiser définitivement et doublement son rêve, en devenant champion du Monde "pilotes" et "constructeurs" bien avant la fin de la saison 1992. Ainsi, au soir du Grand Prix du Portugal, Renault, Williams et Mansell ont gagné à 9 reprises et signé 13 pole-positions! L'écurie de Franck Williams, créée en 1977, se dote désormais de 4 titres des conducteurs et de 5 titres des constructeurs. L'aventure ne fait que commencer...



TRAZOM

TEST PC

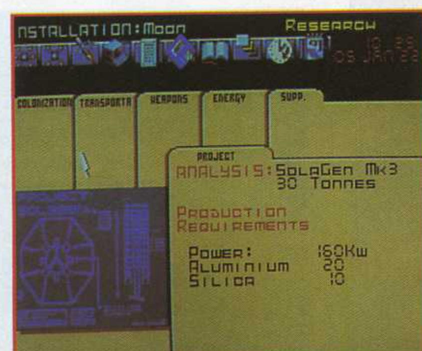
MILLENIUM

Dans ce logiciel, vous dirigez une colonie de terriens établie sur la lune. Votre job, qui consiste à l'origine à gérer l'exploitation minière sur la planète, se trouve radicalement changé le jour où une météorite s'écrase sur Terre. Du coup, d'ingénieur minier, vous vous retrouvez responsable de la base avec pour mission de réimplanter la culture terrienne dans l'univers. Il va donc falloir veiller au bon fonctionnement de la base et c'est là que ça commence à coincer: il s'agit de construire des générateurs électriques mais avant toute mise en chantier, il faut consulter le centre d'étude. On met donc un projet en route et l'on attend. Heureusement, une touche permet de faire avancer le temps. Donc, on clique souvent sur l'avance rapide. Ensuite, construisons un générateur et attendons. Re-avance rapide. Naturellement, il faut plusieurs générateurs pour disposer d'assez de puissance permettant, enfin, de construire des choses plus intéressantes. Au bout d'une vingtaine de minutes de jeu consistant à appuyer mécaniquement sur la fameuse avance rapide, on demande donc à construire, par exemple, un module supplémentaire permettant d'augmenter le nombre d'habitants. Ensuite, il s'agit de mettre au point de quoi explorer les autres planètes, de fabriquer des vaisseaux défensifs, de reconstruire tous les générateurs électriques qui sautent au moment où le jeu commençait à devenir vaguement amusant (ça m'est arrivé au même moment dans quatre parties différentes), le tout ponctué de séances de clic intensif. Ensuite, une fois installé sur d'autres mondes, les problèmes sont naturellement multipliés d'autant. Bref, le jeu consiste surtout à gérer au mieux les différentes attentes et franchement, ce n'est pas passionnant. Si au moins il était possible d'étudier par exemple plusieurs projets ou de construire plusieurs types d'engins simultanément, la progression eût délayé la perte de temps mais là, rien à faire: on clique. En prime, les bruitages sont réduits à leur plus simple expression, le graphisme est plus proche de l'EGA que du VGA et la animations sont absentes, sauf pendant les combats spatiaux en 3D, beaux mais d'une facilité déconcertante. On aura compris que je n'aime pas.

Moulinex



La base est le centre névralgique du jeu puisqu'en cliquant sur chaque module, on accède à un écran faisant office de menu.



Avant de fabriquer quoi que ce soit, il est nécessaire de faire plancher les bureaux d'études sur le projet afin de déterminer le type et la quantité de matériaux requis. Naturellement, ça prend du temps.



Cet écran représente la population de la base. Il est possible, en fonction du nombre d'habitations, de présider aux destinées de 1200 personnes maximum... par base.


SIMULATEUR ECO


NOTICE VO : 12


NON


2 MO


1 JOUEUR


SOURIS-CLAVIER



- ■ S.BLASTER
- ❑ S.BLASTER PRO
- ■ AD LIB
- ❑ ROLAND MT 32
- ❑ SOUND SOURCE
- ❑ COVOX
- ❑ PRO AUDIO SPECTRUM

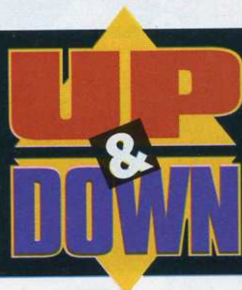
- EGA ❑
- VGA ■
- SVGA ❑

EDITEUR : EMPIRE

SUR PC

GRAPHISME	12
BRUITAGE	08
MUSIQUE	-
ANIMATION	-
ERGONOMIE	14
INTERET	12
ORIGINALITÉ	12

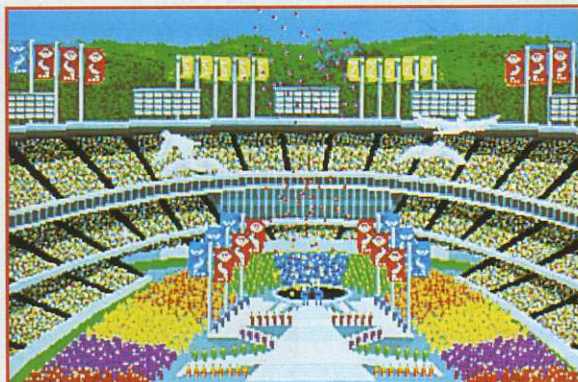
55%



▲ Le thème est intéressant et excepté Moon Base, assez peu connu. De plus, la partie exploration et mise en place des colons est bienvenue. Mais...

▼ Mais c'est effroyablement répétitif et l'on fait plusieurs fois la même chose, plusieurs fois de suite bien qu'on l'ai déjà fait avant et après ça recommence.
Le mot est laché, c'est répétitif.

SUMMER



Cette simulation ne serait pas réaliste s'il n'y avait pas de cérémonie d'ouverture, avec les confettis, les torches portées à bouts de bras et les colombes qui s'envolent.

Il y a encore quelques mois, les jeux olympiques d'été faisaient encore la une de tous les journaux, qu'ils soient papiers ou télévisés, Barcelone était le centre du monde sportif et chacun se sentait l'âme d'un athlète: la concierge sprintait dans les couloirs, le voisin du dessus s'entraînait au lancer d'armoire normande dans sa salle de bain et les poivrots du bar Chez René sautaient en hauteur par dessus le zinc du comptoir. L'agitation était de mise, même chez les éditeurs qui annonçaient tous la sortie imminente, en pleine compétition, d'une simulation sportive digne des exploits d'athlètes professionnels internationaux. A l'arrivée, peu de titres, et des softs qui sortent, en fait, au début de l'hiver, retard oblige. Summer Challenge d'Accolade est l'un de ces retardaires, qui en profite pour nous parler d'été alors que le soleil se couche plus tôt et que les cols des manteaux recouvrent les oreilles. L'histoire du jeu video a vu bon nombre de simulations sportives, elles offraient quasiment toutes la même structure, les mêmes épreuves. Dans ce domaine, Summer Challenge s'affiche révolutionnaire et propose des décors et des graphismes orientés 3D faces pleines, pour plus de réalisme. De plus, l'environnement du jeu est particulièrement soigné avec des menus truffés d'icones sur fond d'images hautes en couleurs et bien travaillées. L'aspect sauvegarde du jeu a été poussé jusqu'au maximum et vous pourrez stocker sur disque dur vos compétitions, vos configurations de compétiteurs ainsi que vos tournois. Une simulation sportive sur ordinateur n'aurait aucun intérêt si l'on ne pouvait y jouer à plusieurs et, de ce côté là, Summer Challenge n'a rien à se reprocher: jusqu'à dix joueurs peuvent s'affronter. De quoi animer vos soirées et vous faire des ennemis jaloux parmi vos meilleurs amis parce que vous avez rafflé toutes les médailles d'or. Huit épreuves différentes vous sont proposées: le tir à l'arc, l'équitation, le kayak, le 400 mètres haies, le saut à la perche, le saut en hauteur, le lancer de javelot et le cyclisme sur piste. Suivant les épreuves, vous contrôlez les déplacements du sportif, du curseur de visée, ou bien vous déterminez la vitesse en appuyant sur une touche le plus rapidement possible tout en déclenchant des sauts aux moments appropriés avec une autre touche. En général, on ne contrôle pas grand-chose dans les épreuves, le joueur est extrêmement passif et passe plus de temps à regarder ce qui se passe plutôt qu'à se sentir réellement impliqué. C'est là le véritable défaut du jeu. Autre faiblesse, il n'y a jamais plus d'un compétiteur à la fois sur l'écran. Si cela se comprend à moitié pour des épreuves comme le kayak, le tir à l'arc, le saut en hauteur ou le saut à la perche, c'est beaucoup moins pardonnable pour la course de haies. Et dans tous les cas, il aurait été agréable de voir l'un de ses adversaires à l'écran aussi. Cela dit, les épreuves



Le saut équestre demande beaucoup de précision. Au début, vous enverrez votre jockey valdinguer dans tous les sens suite aux refus du cheval ou tout simplement à cause des gamelles. A gauche de l'écran, est affiché le parcours que vous devez suivre avec un point animé qui indique votre position.

Après chaque compétition, l'ordinateur effectue la remise des médailles, le podium s'affiche et c'est là que voyez réapparaitre, éventuellement, selon vos résultats, les tronches que vous avez sélectionnées au départ.



UP & DOWN

▲ Les graphismes mélangent agréablement 3D faces pleines et desins bitmap.
▲ Les tableaux très clairs et faciles d'emploi.
▲ Les très nombreuses sauvegardes disponibles, y compris la sauvegarde du ralenti du dernier coup que vous venez d'effectuer, histoire de la ramener auprès de vos potes.

▼ L'implication très limitée du joueur ; il suffit parfois d'appuyer sur une simple touche le plus rapidement possible pour arriver au bout d'une épreuve.
▼ Compet à un joueur assez lassante, mieux vaut jouer à plusieurs.
▼ Les musiques assez ringardes, genre "Petit Frère essaye son synthé pour la première et donne des coups de pied dans les casseroles".

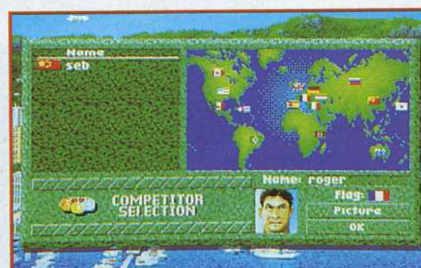
CHALLENGE

semblent avoir été choisies justement pour leur caractère solo (à part la course de haies), c'est dommage, on aurait apprécié le 100 mètres à huit sprites simultanés, et pourquoi pas huit joueurs, rêvons un peu. Cela dit, les effets 3D sont très réussis, l'animation rapide et réaliste et les graphismes colorés et agréables. Les classements s'affichent à tout moment, classement global ou classement de l'épreuve, et même les tableaux sont très soignés, avec les petits drapeaux symbolisant le pays et toute la clique. Summer Challenge est un soft réussi techniquement, agréable à jouer pendant quelques parties mais qui risque de devenir lassant rapidement, à moins de jouer à plusieurs. C'est dans l'optique de cette dernière option que la note globale n'est pas plus basse.

SEB

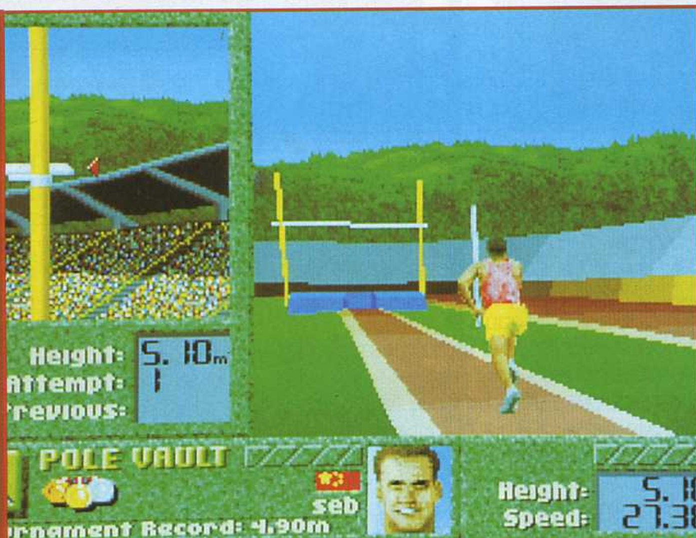


Contrairement à ce que l'on pourrait croire, l'épreuve du tir à l'arc est l'une des plus amusante. Le personnage à droite arme son arc à l'aide d'une touche, puis le joueur tente de stabiliser le curseur Parkisonnien au centre de la cible avant de lâcher la flèche.



Avant de démarrer une compétition, les joueurs doivent entrer leurs noms, choisir leurs pays, et même sélectionner la tronche qui les caractérisera parmi une liste d'une dizaine de visages.





L'épreuve du saut à la perche illustre parfaitement l'aspect réussi du jeu, les graphismes 3D qui balancent du réalisme dans les yeux du joueur.



Le kayak. Là, il faut passer entre les piquets flottants, sans les renverser d'ailleurs. Vous déplacez le kayak à gauche, à droite, et vous pouvez planter votre double-rame pour effectuer des virages plus serrés.

EDITEUR : ACCOLADE
SUR PC




SPORT — NOTICE : VO




512 KO — 2 DISQUETTES




10 JOUEURS — JOY-SOURIS-CLAVIER




GRAPHISME	16
BRUITAGE	13
MUSIQUE	12
ANIMATION	15
MANIABILITÉ	16
INTERET	13
ORIGINALITÉ	14

■ S.BLASTER
❑ S.BLASTER PRO
■ AD LIB
■ ROLAND MT 32
❑ SOUND SOURCE
❑ COVOX
❑ PRO AUDIO
❑ SPECTRUM

EGA ❑
VGA ■
SVGA ❑

77%

TESTÉ EN MODE VGA AVEC UNE CARTE ADLIB

TEST PC

KING'S Q

HEIR TODAY, GONE T



L'Ile de la Bête vous réserve les plus curieux obstacles. Ici par exemple, une mare d'eau bouillante vous bloquera le passage. Mais comme vous aviez repéré des laitues glacées sur l'Ile des Merveilles, cela ne devrait pas être trop difficile à surmonter...

Eh oui ! le Roi des jeux d'aventure, ou plutôt son fils, est de retour. La saga des King's Quest, digne des meilleurs soap-opera US, continue de plus belle et est de nouveau menée de mains de maître par celle qui a inventé les jeux d'aventures graphiques, une femme (alors, les filles sont nulles en informatique ?...) j'ai nommé Roberta Williams elle-même. Cela démarre très très fort avec une présentation époustouflante utilisant les meilleures techniques du cinématique et de la 3D, présentation qui, à elle seule, prendra quelques 6 MO de votre petit disque dur,mais le service utilisateur de Sierra veille, et il vous sera heureusement possible d'effacer cette séquence... attendez, le meilleur est à suivre. Vous incarnez donc le Prince Alexandre, le fils du Roi Graham, à la recherche de Cassima. Dès son arrivée sur la Contrée des Iles Vertes, il découvre, cela va s'en dire, un monde merveilleux et pittoresque, où il devra résoudre maints problèmes et énigmes. Chaque île qui compose l'archipel possèdant son atmosphère propre, KQ6 est sans doute l'un des jeux les plus dépaysants : Mille-et-Une Nuits sur l'Ile de la Couronne, Pays des Merveilles à la Alice sur l'Ile des... Merveilles, sauvage et forestier dur l'Ile de la Bête, mythologique sur l'Ile de la Montagne Sacrée. Il y en a donc pour tous les goûts. D'autant plus que bon, tout ne se passe pas vraiment comme Alexandre l'avait prévu. Il apprend en effet avec stupeur, lors d'une visite au Vizir Alhazred, que les parents de Cassima sont morts d'une mystérieuse maladie et que le Royaume entier prépare le mariage de la Princesse avec le Vizir lui-même. Ben oui, le Prince lui, pensait arriver la gueule enfarinée, qu'à sa vue, Cassima lui tomberait dans les bras et qu'ils repartiraient ensemble pour Daventry où ils se marieraient et auraient beaucoup d'enfants... bref, il pensait que c'était du tout cuit ! Ben non mon vieux, la vie est cruelle ! – et le Vizir aussi – et il faut maintenant trouver un moyen d'empêcher ce mariage. Sur l'Ile des Merveilles, Alexandre rencontrera des fleurs dansantes, parlera à des grappes de raisins, donnera le biberon à des larmes de bébés, visitera les Reines de l'Echiquier.



Les énigmes de l'ile de la Montagne Sacrée ou comment intégrer habilement la protection dans un jeu. KQ6 comprend en effet un petit "grimoire" tout simplement appelé "Guidebook To The Land Of The Green Isles" qui détient tous les secrets de la Montagne Sacrée ainsi que de précieux renseignements pour les autres îles.

Sur l'Ile de la Montagne Sacrée, il devra vaincre le Minotaure et s'échapper d'un labyrinthe pour gagner le droit de visiter l'Oracle... il faut reconnaître que le scénario est un peu cul-cul-la-praline, mais le jeu est vraiment un régal pour qui aime les contes de fées et les légendes. D'autant plus que KQ6 s'adresse véritablement à tout le monde, de l'aventurier aguerri au novice, 50% des énigmes du jeu étant facultatifs. Vous aurez, en fait, une impression de liberté rare dans un Sierra puisque vous aurez la possibilité d'évoluer à votre gré entre les îles de l'archipel. Au passage, sachez que les légendes parlent de l'existence d'autres îles... la réalisation est, comme toutjours chez Sierra, remarquable. Les graphismes et les animations sont de plus en plus fabuleux, utilisant les techniques de



N'oubliez pas de sauvegarder si vous ne voulez pas voir cette scène trop souvent, bien que l'accueil y soit plutôt "chaleureux" (ah ! ah! elle est bonne !).

UP & DOWN

- ▲ Encore une fois, Sierra nous comble les yeux avec des graphismes de toute beauté, très travaillés
- ▲ Les musiques changent pratiquement à chaque écran
- ▲ La présentation est assez fabuleuse
- ▲ C'est un Sierra !
- ▼ Rien si l'on aime les jeux d'aventure et les contes de fées

QUEST VI

TOMORROW

digitalisations d'acteurs, incluant des scènes intermédiaires digits animées... les musiques sont différentes pour pratiquement chaque écran et les bruitages sont sans reproche (je voudrais vous y voir, plongé dans le noir des profondeurs du labyrinthe sur l'Ile de la Montagne Sacrée écoutant le grondement du Minotaure...). KQ6 est donc un Sierra pur et dur et, même s'il n'est qu'une pierre de plus dans l'immense édifice de la sage King's Quest, c'est bien sûr le plus beau. Suite au prochain épisode..

CALOR/DEREK DELA FUENTE



Alors que la paix règne de nouveau sur Daventry, le Prince Alexandre se languit quelque peu de Cassima qui est repartie dans son pays, une terre située au-delà des mers connues. En consultant le miroir magique, il découvre avec stupeur que la Princesse n'a pas l'air non plus très heureuse. Il décide donc de partir pour la Contrée des Iles Vertes en navigant grâce aux étoiles qu'il avait repérées dans sa vision de Cassima, pour déclarer sa flamme. Alors qu'il approche d'un archipel, une terrible tempête se déchaîne, réduisant son navire et son équipage à une épave au fond des mers. Seul survivant, il réussit finalement à rejoindre la côte de ce qui se trouve être la plus grande île de la Contrée des Iles Vertes, l'Ile de la Couronne...

LA CARTE DES ILES VERTES



La Contrée des Iles Vertes est un ancien royaume dirigé par une famille royale désignée simplement comme la "Couronne". Elle est si éloignée du monde connu, entourée d'un océan souvent capricieux, qu'elle échappe finalement à l'influence des autres contrées.



L'Ile de la Bête est la moins hospitalière des îles. Apparemment désertée par les humains, c'est le royaume des animaux, difficile à découvrir car jonché d'obstacles en tous genres. Le nom de l'île suggère la présence de quelque terrifiante créature fantastique.



L'Ile des Merveilles porte très justement son nom puisque c'est un lieu de pur enchantement. Elle est dirigée conjointement par deux Reines rivales qui sont, en dépit de leurs querelles incessantes, totalement loyales envers la Couronne.



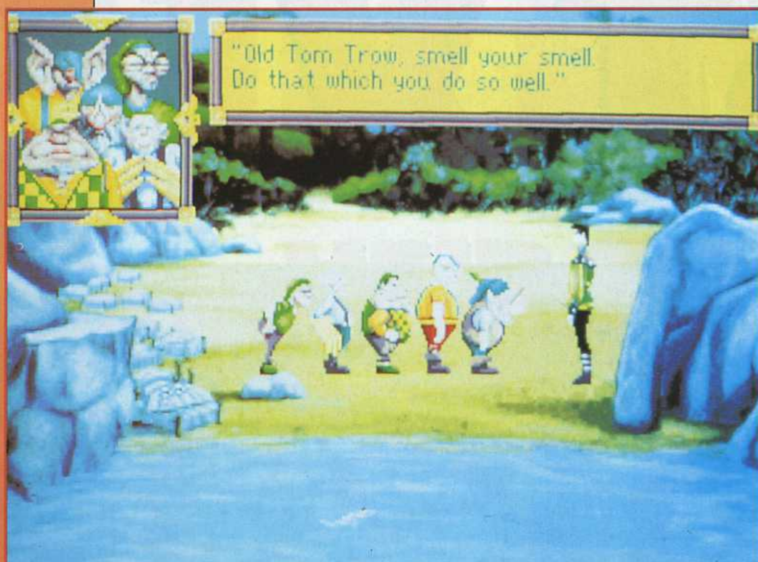
L'Ile de la Couronne est le centre du royaume où s'élève le magnifique Château de la Couronne, le siège de la famille royale et le coeur de la Contrée.



La quatrième île est l'Ile de la Montagne Sacrée, appelée ainsi car elle s'élève jusque dans les nuages, mais aussi, parce qu'elle est habitée par une communauté d'Hommes Ailés

SUITE

KING QUEST VI SUITE



Pour visiter l'Ile des Merveilles, vous devrez d'abord déjouer la vigilence de ces cinq nains qui représentent en fait les cinq sens. Trouvez donc les objets qui leur feront croire qu'ils ne sont pas en présence d'un homme. Euh ! ben oui, ils détestent les p'tits mecs.



L'atmosphère de votre première rencontre avec le Vizir Alhazred est, c'est le moins qu'on puisse dire, un peu froide. Vous apprenez en effet que Cassima, loin de mourir d'envie de vous voir, porte le deuil de ses parents et prépare son mariage imminent avec le Vizir.



Les habitants le l'Ile de la Montagne Sacrée sont certainement les plus beaux d'entre les hommes, enfin...si l'on peut les qualifier d'humains, tout droit issus des plus grandes mythologies gréco–romaines. Leurs chefs, Lord Azure et Lady Aeriel, vous demanderont de sauver leur fille prisonnière du labyrinthe du terrible Minotaure



Grâce à la carte magique, vous vous téléporterez d'une île à l'autre sans avoir recours au Ferry qui, de toute façon, a été déclaré hors–service par le Vizir.


AVENTURE


NOTICE VO : 16


15 MO


640 KO


1 JOUEUR



SOURIS-CLAVIER



- ■ S.BLASTER
- ❑ S.BLASTER PRO
- ■ AD LIB
- ■ ROLAND MT 32
- ■ SOUND SOURCE
- ❑ COVOX
- ■ PRO AUDIO SPECTRUM

- EGA ■
- VGA ■
- SVGA ❑

EDITEUR : SIERRA

SUR PC

GRAPHISME	19
BRUITAGE	17
MUSIQUE	18
ANIMATION	18
MANIABILITÉ	18
INTERET	19
ORIGINALITÉ	13

93%

TESTÉ EN MODE VGA AVEC UNE CARTE ADLIB

L'ILE DE LA COURONNE


1


2


3


4


5

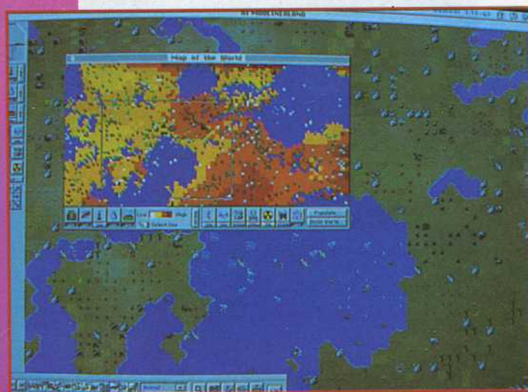
Des quatre îles composant la Contrée des Iles Vertes, l'Ile de la Couronne est celle qui semblera la plus conventionnelle aux visiteurs. Elle comporte le Château de la Couronne, un petit village et les quais. Le village de l'Ile de la Couronne est peu important. Ses murs de briques sont brûlés par la lumière du soleil, ses ruelles sont propres et bien maintenues, sa végétation luxuriante. Les marchands, accueillants, sont constamment à la recherche de curiosités à échanger.

1 - Ali, le marchand, est un homme honnête et sympathique. Il n'échangera pour rien au monde deux objets de valeur trop différente, même si c'est en sa faveur.
2 - Le libraire est un homme cultivé toutjours à l'affût des livres les plus rares. Il détient une collection très complète d'ouvrages, des biographies aux recueils de poèmes d'amour en passant par des livres de sortilèges.
3 - Le mendiant est un homme humble et fier. Plutôt que mandier la bonté des passants, il préfère échanger de nouvelles lampes contre d'anciennes... Il espère en effet y trouver un Génie qui le rendra plus riche que le roi lui–même.
Un peu au-delà du village, se trouvent les Docks. Même les plus humbles citoyens de l'Ile de la Couronne aiment visiter les autres îles du Royaume. Tous les voyages entre les îles se font grâce à un seul et unique vaisseau appelé le Ferry, maintenant hors service.
4 - Le passeur est un homme jovial et bavard, un peu superstitieux. De par son travail, il connaît toutes les autres îles et même le moyen de voyager entre elles sans avoir recours au Ferry.
Le Château de la Couronne est un lieu surprenant, témoignage de la compétence des architectes du royaume et de la prospérité de son trésor. C'est un monument de marbre, d'or et de précieuses gemmes, avec de grandes voûtes et des décorations.
5 - La protection du château est sous la responsabilité du Capitaine Saladin, le Chef des Chiens de Garde. Ces créatures merveilleuses qui semblent combiner les meilleures qualités des canins et des humains, servent loyalement la Couronne depuis des siècles.

TEST MAC

SIMLIFE





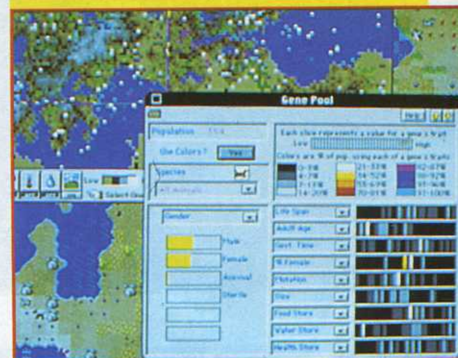
L'écran, proche de Simearth, cache de nombreuses trouvailles: par exemple, il est possible de passer d'un menu à l'autre en cliquant sur le haut de la fenêtre sur une icone spécifique. Les raccourcis clavier sont, eux aussi, présents.

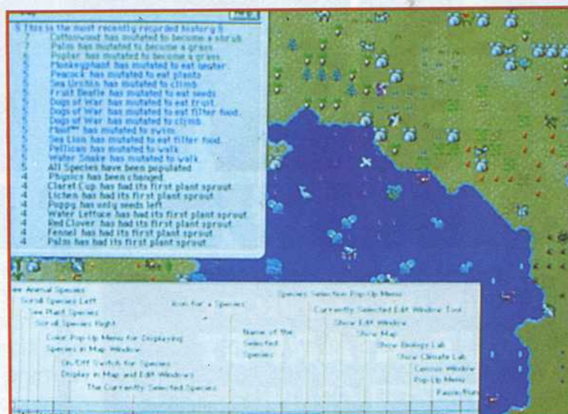
On connaissait déjà Silmearth qui s'attachait surtout à l'aspect environnement des mondes créés. Avec Simlife, on franchit un pas de plus dans la simulation. En effet, ce jeu (en est-ce encore un ?) offre au joueur l'opportunité de gérer la vie de façon très précise. Même si l'on retrouve ici les notions de climatologie de Simearth, le but de la manoeuvre est "d'aider" les espèces à survivre et à évoluer sur une planète qui elle, se débrouille à peu près sans vous (les catastrophes naturelles peuvent être automatiques ou déterminées par le joueur). En début de partie, après avoir créé le monde en donnant au logiciel les différentes données dont il a besoin pour générer la carte (rapport montagne/eau, richesse de l'humus, climat, humidité), on se retrouve sur une planète prête à fêter dignement l'apparition de la vie. C'est là que les choses se compliquent car dans Simlife, il va falloir sans cesse surveiller la progression des espèces: si l'on crée des plantes, il faudra qu'elles puissent se reproduire sans tout envahir; si l'on crée des animaux, il faudra qu'ils puissent évoluer sans manger les plantes. Parallèlement, il faudra veiller à ce qu'aucune espèce ne prenne le pas sur les autres puisque ce qui fait le charme (et la composante fondamentale) de la vie, c'est la diversité (qui se compte en nombre de points, le but du jeu étant d'avoir le score le plus haut). On pourra donc modifier directement les attributs génétiques des espèces, par groupe ou une par une, en réglant des dizaines de paramètres: ratio mâles/femelles; temps et type de la gestation; transmission des caractéristiques de l'espèce, croisements, dérive génétique, addaptabilité, etc. Afin de s'y retrouver, un éditeur permet de dessiner les îcones des epèces que l'on a inventées. Comme dans Simearth, il est possible de jouer en mode expérimentation ou, au contraire, de jouer un scénario prédéfini. Les commandes, complexes mais très claires, disposent toutes d'un mode "Help" et comme c'est le cas chez Maxis, le jeu comporte un fichier de démo interactive qui permet de se familiariser avec le gros des commandes.

Graphiquement, c'est très proche de Simearth très En attendant la version PC qui fera, du reste, l'objet d'un test beaucoup plus détaillé, voilà le Macintosh doté du "jeu" le plus complexe jamais créé sur micro.

MOULINEX

Ce fameux menu vous donnera la possibilité de jouer avec le code génétique des espèces.





Le mode "Help" apparaît généralement sous forme de texte ou bien, comme ici, en légende.

EDITEUR : MAXIS

SUR MACINTOSH


SIMULATION DE MONDE


NOTICE VO : 17


2,5 MO


3 DISQUETTES


1 JOUEUR

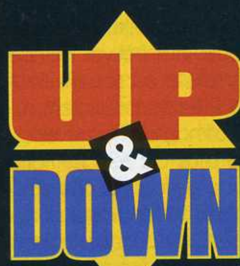


SOURIS-CLAVIER

GRAPHISME	16
BRUITAGE	08
MUSIQUE	08
ANIMATION	-
MANIABILITÉ	16
INTERET	18
ORIGINALITÉ	18

92%

MINIMUM : SYSTEM 6.0.2, DISQUE DUR, 2,5 Mo DE RAM. (3 Mo SYSTEM 7)



▲ Le nombre d'options et la génération alléatoire de cartes permettent de jouer des mois.

▲ L'aide en ligne évite de passer son temps à consulter la doc.

▲ Les menus génétiques offrent l'opportunité de réécrire le code des espèces végétales et animales.

▲ L'humour des boîtes d'alertes et du manuel d'utilisation.

▼ Les sons sont totalement stupides et, une fois de plus chez Maxis, la musique est sans intérêt (mais franchement, on n'est pas là pour écouter de la musique).

DERNIERE MINUTE

ULTIMA VII

THE FORGE OF VIRTUE

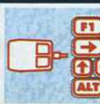

JEU DE ROLES


NOTICE VO: 14


1 MO


2 MO


1 JOUEUR


SOURIS-CLAVIER





EDITEUR : ORIGIN
NECESSITE ULTIMA VII LE JEU
SUR PC

GRAPHISME	-
BRUITAGE	-
MUSIQUE	-
ANIMATION	-
MANIABILITÉ	-
INTERET	-
ORIGINALITÉ	-

■ S.BLASTER ❑ S.BLASTER PRO ■ AD LIB ■ ROLAND MT 32 ❑ SOUND SOURCE ❑ COVOX ❑ PRO AUDIO SPECTRUM

EGA ❑ VGA ■ SVGA ❑

TEST DÉTAILLÉ DANS JOYSTICK N°33

Cette "disquette additionnelle" n'est pas en soi très originale dans la mesure où elle ne fait qu'ajouter quatre nouvelles sous-quêtes à une aventure déjà immensément fabuleuse (sic !). En clair, si vous aviez commencé à jouer à Ultima VII et que vous installez le add-in : vous pouvez continuer votre partie en cours avec "en plus" une nouvelle île à explorer.





L'installation de Forge of Virtue modifie quelques données sur votre jeu original : vous décrouvrez l'existence d'une nouvelle île, l'Ile du Feu, en dialoguant avec Lord British, vous pourrez faire des allers-retours sur l'île comme si elle avait toujours existé. Mais nous vous en dirons plus dans le prochain numéro car à notre grand regret, nous l'avons reçu trop tard pour faire un test approfondi.

CALOR

JIM POWER

IN MUTANT PLANET

EDITEUR : LORICIEL
SUR ATARI ST


ARCADE


NOTICE VF


520 KO


2 DISQUETTES

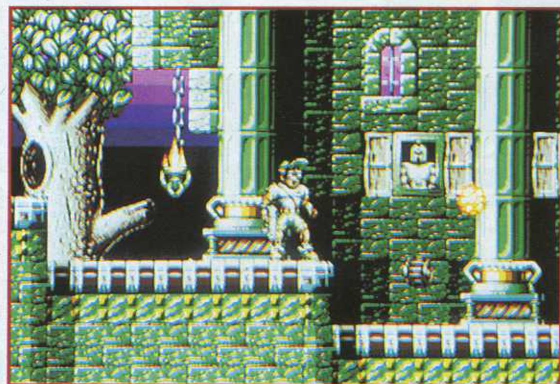

1 JOUEUR


JOY-CLAVIER

GRAPHISME	13
BRUITAGE	10
MUSIQUE	11
ANIMATION	15
MANIABILITÉ	16
INTERET	12
ORIGINALITÉ	11

80%

Le scénario de Jim Power est édifiant. 2088, Halley City, anciennement connu sous le nom de Los Angeles. Le président Halley dirige la ville depuis de nombreuses années. Mégalomanique peu dangereux il s'est contenté de rebaptiser la ville et de lui donner son nom; maintenant, il la dirige avec calme et pour la joie de tous. Jim Power fait partie de sa garde personnelle et est son meilleur élément. Samantha, la fille du président, vient d'être enlevée par Vulkhor, démon vivant sur une planète située à plus de 538 millions d'années lumière. Il ne demande pas d'argent en rançon, mais veut obtenir l'arme absolue que possède Halley qui rendrait son possesseur maître de l'Univers, rien que ça. Jim est envoyé sur la planète de Vulkhor pour délivrer Samantha.



Des plates-formes, un scrolling horizontal, des bonus à ramasser le tout en temps limité voilà Jim Power. Avec un écran de jeu de bonne taille, un scrolling assez fluide et une bonne maniabilité, Jim Power a de bons côtés. Malheureusement, il n'offre pas beaucoup de difficulté, des ennemis absolument idiots qui ne tiennent pas compte de la présence de Jim et des graphismes peu jolis. Amusant tout de même pour les fans du genre.

SEB



WIZKID

EDITEUR : SENSIBLE SOFTWARE
SUR ATARI ST


ARCADE

NOTICE VF

512 KO

1 DISQUETTE

1 JOUEUR

JOYSTICK

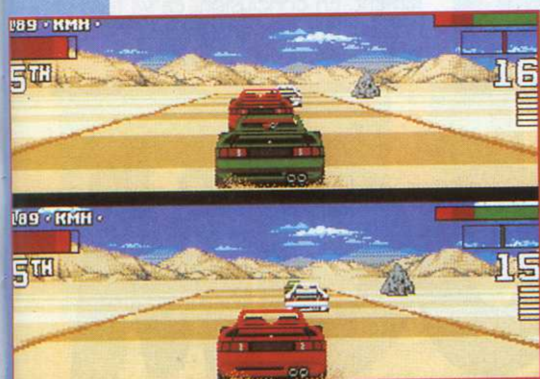
GRAPHISME	16
BRUITAGE	12
MUSIQUE	12
ANIMATION	15
MANIABILITÉ	17
INTERET	13
ORIGINALITÉ	17

84%

Après l'Amiga, voici Wizkid sur ST, suite du très célèbre Wizball. Dans cet épisode, vous devrez affronter le non moins célèbre sorcier Zark jadis chassé du pays de Wiz par vos parents (Wizard et Wizball) et leur chat Nifta. Mais le méchant Zark est de retour et kidnappe tout ce beau monde pour l'enfermer dans son château maléfique. Vous partez donc à leur secours, prêt à relever tous les défis!
Le principe du jeu est relativement simple. Vous dirigez Wizkid qui doit écraser des insectes pour libérer des bulles contenant des notes de musique. Chaque note de musique ainsi libérée rejoindra la partition se trouvant en haut de l'écran. Une fois celle-ci complétée, un petit air connu retentit et le tableau se termine. Un tableau permet de faire redescendre Wizkid sur terre en le dotant de deux belles jambes lui permettant de découvrir les passages secrets où sont dissimulés les huits chatons qui vous serviront à accéder au château de Zark. Une fois un chaton délivré, Wizkid se retrouve projeté dans un autre monde où tout est à refaire. Tout au long du jeu, l'ordinateur vous propose de résoudre différentes énigmes à la façon du scrabble pour gagner plein de thunes. Le jeu s'avère très rigolo mais un peu simpliste. Les graphismes très colorés ne sont pas toujours très fins et le son est quelque peu répétitif. En fait, Wizkid plaira surtout aux fanatiques du genre, et il y en a un paquet!

LORD CASQUE NOIR





LOTUS III

EDITEUR : GREMLIN
SUR ATARI ST


COURSE AUTO

NOTICE VF

1 MO

1 DISQUETTE

2 JOUEURS

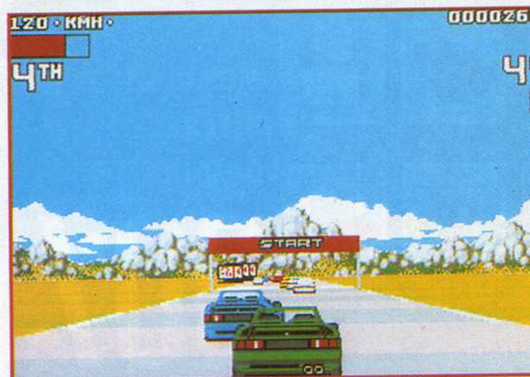
JOY-SOURIS

GRAPHISME	15
BRUITAGE	16
MUSIQUE	14
ANIMATION	14
MANIABILITÉ	15
INTERET	13
ORIGINALITÉ	13

73%

Ce programme n'est autre que la suite très attendue de Lotus II. Original non? Il s'agit toujours d'une course de voitures où le seul et unique but reste d'arriver premier. Une nouvelle option RECS autorise la construction d'une infinité de parcours en un temps tout à fait record. Il s'agit, le plus simplement du monde, de préciser quelques détails comme le pourcentage de virages dans le parcours et leur difficulté, le nombre de montées et de descentes, la longueur, le type de circuit (tours ou étapes), la quantité d'obstacles et surtout le décor. Voyons maintenant comment se déroule la course. Eh bien, pas très bien mon cher Jean Paul. L'impression de vitesse est, certes, très impressionnante, mais l'animation n'est pas à son meilleur niveau. Tout à fait Thierry, d'autant plus que la voiture se dirige pratiquement toute seule et rien ne peut la faire sortir de la route. Effectivement, l'accident est totalement impossible, ce qui est tout de même fort bizarre. Cela dit, on est tellement bourrés que ce n'est sûrement pas plus mal, les concurrents heurtés faisant perdre, à eux seuls, un temps plus que précieux, hic. La musique qui était une merveille sur la version Amiga (Seb en est complétement dingue. Il s'est même fabriqué un Amiga portable avec une prise casque! Le pauvre.) est nulle à pleurer. Au fait, si vous voulez l'acheter pour jouer à deux, vous avez soit du fric à dépenser, soit du temps à perdre. C'est ignoblement lent!

LORD CASQUE NOIR





MONKEY ISLAND 2
LECHUCK'S REVENGE

EDITEUR : LUCAS ARTS
SUR PC


AVENTURES

NOTICE VF: 14

8 MO

640 KO

1 JOUEUR

JOY-SOURIS-CLAVIER


GRAPHISME	18
BRUITAGE	17
MUSIQUE	18
ANIMATION	17
MANIABILITÉ	16
INTERET	16
ORIGINALITÉ	15

- ■ S.BLASTER
- ❑ S.BLASTER PRO
- ■ AD LIB
- ■ ROLAND MT 32
- ❑ SOUND SOURCE
- ❑ COVOX
- ❑ PRO AUDIO SPECTRUM

EGA ❑ VGA ■ SVGA ❑

90%

DEJA TESTE DANS JOYSTICK N°23 SUR PC

LeChuck a enfin appris le Français et il revient en force! Nulle VF n'a été autant sollicitée et attendue par les aventuriers de France et de Navarre qui verront enfin leur patience largement récompensée.Il n'a, en effet, pas dû être facile de respecter les jeux de mots et autres insultes spécifiquement british, mais les traducteurs ont réussi la conversion haut la main.Commençons par le début:ce second épisode démarre au moment où, bloqué par un embargo sur l'Ile de Scabb,où un petit nabot au doux nom de Largo LaGrande, disciple de feu-LeChuck, fait sa loi.Vous l'avez compris, enfin j'espère, la première partie du jeu consistera à trouver un moyen de vous échapper de l'Ile. Quel rapport avec Le Chuckroute, pardon, la choucroute (bon, ça va, je sais, c'est mauvais...) me direz-vous? Eh bien, c'est qu'à force d'exhiber la barbe de Lechuck pour prouver que vous l'avez bien vaincu, Largo a fini par vous la dérober pour ressuciter le terrrible pirate, enfin... son esprit, puisqu'il était déjà mort. Techniquement, le soft n'a pas bougé d'un poil, toujours parfait aussi bien graphiquement que musicalement. En conclusion, ça va faire un malheur dans les chaumières "qui parlent bien la France profonde".





CALOR

NICKY BOOM

EDITEUR : MICROIDS
SUR ATARI ST


PLATES-FORMES

NOTICE VF

512 KO

2 DISQUETTES

2 JOUEURS

JOY-CLAVIER

GRAPHISME	16
BRUITAGE	15
MUSIQUE	11
ANIMATION	15
MANIABILITÉ	15
INTERET	16
ORIGINALITÉ	14

90%

Nicky est le roi de l'explosif, depuis son âge le plus tendre on l'appelle Nicky Boom. Dès qu'il a un appareil électrique en main, dès qu'il a la possibilité de faire le moindre mélange de substances diverses, il se débrouille pour que cela explose. Et en général, cela pète fort, faisant beaucoup de dégâts autour de lui.



Nicky Se voit confronté à un léger problème, son grand-père vient d'être enlevé par une forcément méchante sorcière. Il est maintenant prisonnier dans un château gardé par des tonnes de créatures. Nicky fonce et traverse de nombreuses régions pour atteindre le château. Cela donne lieu à un jeu de plates-formes d'excellente facture, avec des graphismes fins et colorés, des bruitages peu nombreux mais très réussis et un plaisir de jeu très grand. les tableaux sont énormes, Nicky saute de plate-forme en plate-forme, tire partout sur les monstres et ramasse de nombreux bonus.

Un jeu bien agréable, surtout actuellement, face au très petit nombre de titres sortant sur ST.



SEB

ABUS DANGEREUX

LE JOURNAL PAS DRÔLE DU TOUT

LE N°4 SERA EN VENTE LE 5 NOVEMBRE

RÉSERVEZ-LE DÈS MAINTENANT CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX!

LES 10.000 PREMIERS ACHETEURS RECEVRONT <u>GRATUITEMENT</u> UN VÉRITABLE PAPE JEAN-PAUL II VIVANT ET PAS DRÔLE DU TOUT



DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

AUTANT VOUS DIRE QU'EN CE MOMENT, ILS SONT AU PLUS BAS

Numéro Spécial Pas Drôle

Formule: blagues: 0% - Eclats de rire: 0% - Jeux de mots: 0% - Humour: 0% - Second degré: 0%
Tristesse et désolation: q.s.p. 100%

PETITES ANNONCES
103 Boulevard Mac Donald 75019 PARIS

Amiga

Achat

Département 54
Ach. A500, ou 600, écran couleur 1083S, ou 1084S, ou 1085S + joy + disk, entre 3000 et 3500 Frs. Contacter Sébastien, au (16) 83·45 21 36.

Département 59
Cherche pour A600, utils et jx à bas prix, posséde Epic et Eye of Beholder 2. Contacter Guillaume Sébastien, 1 clos des graves, Res des vignes, 59300 Valenciennes.

Département 68
Ach. jx sur Amiga. Contacter Fabrice Paccellieri, 10 rue des roses, 68210 Dannemarie.

Département 91
Ach. ou Vds. news sur Amiga à bas prix. Contacter Germain, au (16) 60 46 42 80.

Contact

Département 8
Ach. news sur Amiga. Contacter Stephane Pauvert, 875 chemin de Fontmerle, Bt St Jean, 06600 Antibes, ou entre 15 et 18h, au (16) 93 74 17 90.

Département 17
Vds. A500, moniteur 1083S, Nbrx jx, 3 boites de rangement, 2 joy, 2 souris, imprimante Canon : 6900 Frs. Contacter J Philippe, au (16) 46 42 67 74.

Département 26
A500 cherche contact sympas, posséde jx. Ach. clavier Cpc 6128 : 300 Frs maxi. Contacter Tavares Fernand, 30 Rte de Chateauneuf, le Vercors 2, 26200 Montelimer, ou au (16) 75 01 91 46.

Département 30
Cherche contacs sérieux sur A500, pour échange de jx, utils et démos. Contacter Crespo Cedric, Chemin du viget la colline 4, 30340 St Privat des vieux.

Département 30
Cherche contacts pour échange de news sur Amiga, posséde de Nbrx news. Contacter Fabien, au (16) 22 37 06 00.

Département 34
Cherche contacts sur Amiga. Contacter Ruault Didier, 43 Bis rue du Gal de Gaulle, 34560 Villeveyrac.

Département 34
A600 cherche et échane démos sur Amiga. Vds. 520 STE + accessoire : 2300 Frs. Contacter Cyprien de 18 à 20h, au (16) 67 44 18 43.

Département 37
Recherche contacts sérieux sur Tours uniquement, posszsseurs de news contacter moi, au (16) 47 27 67 11.

Département 44
Recherche contacts sur A500+ (1.3 et 2.0). Vds. originaux : Robocop 3 : 120 Frs, et Road Land : 100 Frs + port. Contacter Bail Sylvain, 4 rue de Jemmapes, 44000 Nantes.

Département 44
Cherche contact sympas sur Amiga. Contacter Sixte Christian, 19 rue de lorraine, 44210 Pornic, ou 516) 40 82 41 76.

Département 57
Cherche contact sur Amiga, pour vente et échange de news. Contacter Marc Vappiani, 25 boucle du brevil, 57100 Thionville, ou au (16) 82 34 59 67.

Département 58
Ech. jx sur A500 et 500+ dans les département 58, 71, 89, et 18. Contacter Jacques Modoux, Le Bourg, 58800 Hery.

Département 59
Cherche contacts sur A500, pour échanges et ventes de news et oldies. Contacter Drozdz Bruno, 30 rue Pablo Picasso, 59880 St Saulve.

Département 59
Ech. jx sur Amiga, posséde news. Contacter Jimmy, au (16) 20 47 79 20.

Département 59
Recherche contacts sérieux sur Amiga. Contacter Baudry Pascal, 14/33 Place Mendés France, Res Nouveau Siécle, 59800 Lille.

Département 59
Groupe de demos sensation, cherche coding-party, dans la région du Nord ou Parisienne. Contacter Lemoine Laurent, 391 rue Morel, 59500 Douai, ou au (16) 27 97 44 26.

Département 59
Cherche contact DD + Drive externe à trés bas prix. Vds. news, jx, utils... à bas prix. Cherche docs sur utils. Contacter Olivier Cathelain, 53b rue Pasteur, 59135 A WAllers.

Département 67
Cherche contact sérieux, pour échanges de jx et démos. Contacter Menny Stéphane, 3 rue des épines, 67500 Haguenau.

Département 75
Cherche contacts sérieux sur A500, pour échange de jx, utils et démos. Contacter Gregory, Subrenat, 9 rue H Poincaré, 75020 Paris.

Département 75
Cherche contacts sur A500, dans le 75 uniquement, et vends jx MD. Contacter Arnaud, au (16) 42 41 23 33.

Département 76
Cherche contact sûr et durable sur A500 et vends Gazza 3 : 100 Frs. Contacter Aurelien, au (16) 35 44 48 87.

Département 77
A600 recherche contacts sérieux pour échange de jx, utils et démos, sur Paris et sa région. Contacter Olivier, après 18h, au (1) 60 72 03 39.

Département 77
Amigaman cherche contacts sérieux et durables, posséde de Nbrx news. Contacter David, au (16) 60 06 77 64.

Département 77
Cherche contact sur A500. Contacter Miguel, au (16) 64 41 84 33.

Département 78
Cherche coder pour création de démos, dan sla région du 78. Contacter Boucourt Christophe, 5 Res de la ferme, 78710 Rosny S/Seine, ou au (16) 30 42 85 27.

Département 78
Ech. jx , utils, demos sur Amiga. Contacter Bellili Farid, 20 place des 4 vent, 78570 Chanteloup les Vignes, ou au (16) 39 70 59 07.

Département 81
Cherche contacts sur Amiga, posséde news. Contacter Viviani Thierry, Bat 6, La Sapanarie, 81400 Carmaux.

Département 83
Cherche contact sérieux et durable sur A500, posséde news, débutant accepté. Contacter Bilan Stéphane, Avenue su XVe Corps, Guynemer, 83700 St Raphael.

Département 93
Amigaman, cherche contact pour échange de packs et démos uniquement. Contacter Olivier, après 19h, au (1) 43 03 11 72.

Département 93
Ech. ou Vds. jx sur A500 et 500+. Contacter Gashy John, 1 rue Lautremont, 93300, Aubervilliers, ou au (1) 48 33 04 38.

Département 94
Cherche contcats sur Amiga poue échanger des jx (sur région parisienne). Contacter Thomas, au (1) 45 90 05 55.

Département 95
Cherche contact sur le Val d'Oise uniquement. Contacter Anthony, au (16) 34 14 63 74.

Département 95
Ech. jx, utils, demos, docs sur A500. Contacter Dubedout M, 81 bis rue J Jaures, 95870 Bezons.

Département 99
Vds. ou Ech. jx Amiga. Contacter le club Chodie, BP 23, 6200 Cjhatelineau, Belgique.

Vente

Département 6
Vds. jx originaux : Robocop 3, WWF, T 2, M Island 2, Advantage Tennis, Moktar, Lemmings, Great Court 2, Facination : 150 Frs pce, ou le tout : 1000 Frs. Téléphoner au (16) 93 99 73 48.

Département 6
Vds. A2000 complet + joy + lecteur externe + carte Pc et lecteur 5" + Nbrx disks : 6000 Frs à débattre. Contacter Gabriel, aprés 19h, au (16) 93 37 85 66.

Département 10
Vds. et Ech. news sur A500. Contacter Henri, au (16) 25 39 95 24.

Département 13
Vds. A500 + Ext + 2émé lecteur + 2 pads + 1 joystick + Nbrx jx : 3500 Frs. Téléphoner au (16) 42 87 97 40.

Département 21
Vds. A500, Ext , 1 manettes, moniteur couleur, jx et logiciels : prix à débattre. Téléphoner aprés 18h, au (16) 80 46 64 01.

Département 22
Vds. jx A500 à bas prix (Mickey, Boom, Lotus....). Contacter Julien Heno, La Lande MArie, 22940 Plaintel, ou au (16) 96 32 12 17.

Département 26
Vds. jx sur A500, posséde news. Contacter Fraisse Nicolas, 29 rue du clos gaillard, 26000 Valence, au (16) 75 42 26 34.

Département 27
Vds. jx A500, news et autres. Contacter Petit Sébastien, 3 rue des Sablons, 27460 Alizay, ou au (16) 35 23 13 68.

Département 30
Vds. A2000 + 1084S + 2éme lecteur + Ext 2 Mo + joystick + discs : 7000 Frs. Téléphoner au (16) 66 39 29 47 HR.

Département 35
Vds. Nbrx jx sur A500, à petit prix. Contacter Stéphane Goupil, La rose des vents, 35210 Montreuil des Landes, ou après 19h, au (16) 99 76 03 74.

Département 38
Vds. lecteur externe 3" : 400 Frs, originaux : 150 Frs pce (Epic, Addams...). Vds. sur SFC : S Sensible Soccer : 250 Frs. Téléphoner après 18h, au (16) 76 27 23 63.

Département 40
Vds. Imprimante 9 aiguilles, Manesman Tally MT 81 : 600 Frs. Cherche contact pour échange de jx, utils et docs dans la région du Sud-Ouest. Téléphoner au (16) 59 45 32 64 HR.

Département 40
Vds. imprimante matricielle 9A16, MT 81, peu servie, avec TTx + feuille : 690 Frs. Téléphoner au (16) 59 45 32 64.

Département 47
Vds. A500 + Ext 1 Mo + lecteur externe + Nbrx jx + 2 joys ... : 3200 Frs + télévision couleur : 4500 Frs. Contacter Vincent, au (16) 53 64 09 13.

Département 48
Vds. A2000 + carte Pc XT + carte Actionplayer + écran couleur 1084 + Nbrx disks + imprimante : 6000 Frs à débattre. Contacter Mr Vaudron, au (16) 48 58 23 38.

Département 54
Vds. jx à 150 Frs pce : F Fight, Leander, Moonstone, Moktar. Téléphoner au (16) 83 21 11 84.

Département 54
Vds. Nbrx originaux pour Amiga. Contacter J Luc berger, 56 Bd des aiguillettes, 54600 Villiers les Nancy.

Département 54
Vds. Nbreuses news à bas prix sur A500. Contacter Bertona Sandy, 25 rue Pierre Brossolette, 54800 Jarny.

Département 57
Vds. A500 V1.3 + Ext 1 Mo (extensible à 2,5 Mo) + cartouche Nordic Power + souris et tapis, Golden Image + 2 joys + péritel + 10 disks : 3000 Frs. Contacter Thami, au (16) 87 31 02 79.

Département 59
Vds. Nbrx originaux entre 50 et 150 Frs. Contacter Laurent, le week end, au (16) 20 39 44 98.

Département 62
Vds. A500 + moniteur + extension + lecteur externe + Nbrx disks + joystick + originaux + magazine : 5000 Frs. Contacter Christophe, sur la région Nord seulement, au (16) 21 29 18 67.

Département 64
Vds. Hot News à bas prix et Mickey et Fantasia sur MD : 280 Frs pce. Contacter Christophe bareille, Res Suhas Caradoc, porte A, 64100 Bayonne, ou au (16) 59 55 81 67.

Département 67
Vds. jx Amiga : Epic, Monkey 2..., GG + jx + loupe : 1500 Frs. Contacter Michel, après 19h, au (16) 88 96 28 27.

Département 75
Vds. A500 + Ext 512 Ko + 1 joystick + Nbrx jx dont : Anorther World, Robocop 3, Vroom, F15....... Contacter Michael, au (1) 48 29 40 89 et laisser un message.

Département 75
Vds. Amiga + Ext + lecteur externe + Nbrx jx + souris : 2800 Frs. Contacter Gregory, au (1) 43 48 07 85.

Département 75
Vds. A500 + 512 Ko + moniteur 1083S + 3 joysticks + tapis et souris + disks + revues : 4500 Frs à débattre. Contacter Olivier, au (1) 43 46 85 40.

Département 75
Vds. pour A500 1.3 HD, 52 Mo Protar DC 17 Ms : 3500 Frs, ou contre Neo-Geo. Contacter David, au (1) 45 39 31 89.

Département 75
Vds. A500 + 1 Mo Ram + écran 1083S + 2 joy + Nbrx jx : 3500 Frs, sous garantie. Contacter Fred, en semeine de 19 à 21h, au (1) 45 86 10 31.

Département 75
Vds. Amiga + Ext 1 Mo + moniteur couleur + accessoires (joystick, souris...) + Nbrx jx : 4700 Frs. Contacter Emmanuel, au (1) 42 40 83 92.

Département 75
Vds. A500 + Ext 512 Ko + souris + bopite de rangement + moniteur couleur Commodore + Nbrx disks : 1000 Frs. Contacter Emmanuel, au (1) 42 80 08 03.

Département 75
Vds. A500, Ext 1 Mo , horloge et calendrier, joy Top Star, joypad SMF + Nbrx educatif (Eveil, primaire et college...), NBrx jx (Vroom, Zool, lotus...), utils et emballage d'origine : 3500 Frs. Contacter Faouzi, de 16 à 19h, au (1) 46 28 58 35.

Département 75
Vds. Ishar, POpulous 2, Heimdall : 150 Frs, ou contre 2 jx, ou Bat 2, ou Lure of Tempress. Contacter Vivian, en semaine et en soiree, au (1) 43 37 53 84.

Département 75
Vds. A500, 1 Mo + moniteur couleur + lecteur externe + Blitz Turbo + mini ampli 4 Watts avec HP + 3 joys + Nbrx jx (Robocop 3, Utopia, F29...) + revues : 3600 Frs. Téléphoner au (1) 47 05 97 65.

Département 77
Vds. News Amiga à bas prix. Contacter Laurent, au (16) 64 08 25 65.

Département 77
Vds. A500+, logiciels + jx + souris + 2 manettes + souris + 2 manettes : 2700 Frs. Téléphoner au (16) 64 21 55 90.

Département 77
Vds. Ultimla 7 en 3": 240 Frs ferme. Contacter Philippe, après 19h, au (16) 60 60 87 29.

Département 77
Vds. A500 + 1 Mo + 2 joys + Nbrx jx : 2900 Frs à déb., lecteur ext. : 500 Frs. Contacter Piron Stéphane, 6 rue des marais, 77700 Coupvray, ou au (16) 60 04 05 94.

Département 77
Vds. et Ech. news sur Amiga. Vds. jx MD : 200 Frs pce. Contacter Jérome Prin, 11 rue J B Gervais, 77450 Esbly, ou au (16) 60 04 34 60.

Département 78
Vds. A600 sous garantie + 1 Mo + manette + jx (Zool, T2...) : 3100 Frs. Contacter Vincent, après 18h, au (16) 39 68 61 99.

Département 78
Vds. A500 + Ext 1 Mo + moniteur couleur + 2éme lecteur + manettes + Nbrx jx + souris + manuels : 4990 Frs. Contacter Maxence, au (16) 34 62 54 93.

Département 78
Vds. A500 + Ext 512 Ko + péritel + Nbrx disks : 4000 Frs. Contacter Ludovic, au (16) 39 69 72 85.

Département 78
Vds. Nbrx jx originaux sur Amiga à bas prix, sur la région parisienne. Contacter Jamou Francis, 19/21 chemin de l ariel, 78430 Louveciennes.

Département 78
Vds. A500+, Nbrx jx et disck + 2 joysticks + souris + docs : 5500 Frs. Téléphoner vers 19h, au (16) 39 69 19 57.

Département 81
Vds. A500, 1 Mo horloge, moniteur 1084, Nbrx jx (Monkey Island 2, Ultima 5...) : 6000 Frs. Contacter Sin, au (16) 63 46 17 13.

Département 82
Vds. jx A500 à bas prix. Contacter Bruno Magnier, 10 rue F Poulenc, 82000 Montauban, ou vers 17h, au (16) 63 03 67 85.

Département 87
Vds. A500 + Ext mémoire + lecteur externe, joystick, souris et Nbrs disks de jx et utils : 3500 Frs. Téléphoner au (16) 55 76 75 67.

Département 92
Vds. jx originaux : Kick Off 2 + 4 Data, Comboracer, M GP, Italy 90, Manchester Europe, Maupiti, Wargame divers, Gremlins 2... Contacter Pascal, au (1) 47 76 00 17.

Département 92
Vds. A500 + imprimante couleur + 2éme lecteur + ecran + souris + joys + Nbrx jx. Contacter Xavier, au (1) 46 65 25 02.

Département 92
Vds. A500, 1 Mo, moniteur 1083S + joystick + souris + 24 jx + livres + Delux Paint 4 : 1000 Frs, valeur : 4500 Frs. Contacter Thomas, après 19h, au (1) 46 38 76 03.

Département 92
Vds. A500, 1 Mo + lecteur externe + logitheque : 2400 Frs. Vds. carte acceleratrice neuve Blizzard 14 Mhz peuplee 1,5 Mo Fastrad : 2700 Frs. Contacter Pascal au (1) 46 66 72 37.

Département 92
Vds. A500 + Nbrx diks, extensio, 2 joys : 3000 Frs, ou contre SFC + 4 jx au moins, ou Neo-Geo + 2 jx, ou console + jx. Contacter Cédric, au (1) 47 84 07 32.

Département 92
Vds. Nbrx jx de 50 à 100 Frs (Heart China, King Quest 4, Larry 5, Fascination...). Contacter Gregoir, de 19 à 21h, au (1) 47 89 58 89.

Département 93
Vds. jx sure A500, à bas prix. Contacter Franck, après 18h, au (1) 43 08 15 53.

Département 93
Vds. A500 + moniteur couleur stéréo + Ext + Nbrx disks + accessoires : 4800 Frs à débattre. Téléphoner vers 18h, au (1) 45 28 09 35.

Département 93
Vds. jx sur A500 et A500+. Contacter Caeyman JN, 64 rue du réseau R Keller, 93160 Noisy le Grand, ou au (1) 43 03 74 12.

Département 93
Vds. Moniteur couleur 1084S pour Amiga : 1000 Frs. Contacter Bui Gilles, 19 rue St Exupery, 93360 Neuilly Plaisance, ou au (1) 43 09 82 96.

PETITES ANNONCES
103 Boulevard Mac Donald 75019 PARIS

Département 93
Vds. jx Amiga à trés bas prix. Contacter Bajolais Fabrice, 25 Ave des chevrefeuilles, 93220 Gagny, ou au (1) 43 88 09 01.

Département 93
Vds. sur A500, Nbrx jx et utils à prix sympas. Contacter Turlan Christian, 59 rue de franceville, 93220 Gagny.

Département 93
Vds. jx sur A500 et 500+. Contacter Caeyman JN, 64 rue du réseau Robert Keller, 93160 Noisy le Grand, ou au (1) 43 03 74 12.

Département 93
Vds. A500 + Ext 512 Ko + souris + péritel + Nbrx jx + joystick et rangement : 2500 Frs. Contacter Franck, après 19h, au (1) 43 00 40 45.

Département 94
Vds. A2000B + écran 1084 + carte Pc XT + lecteur 5" + Dos et docs Oc + filtre écran 6 + joy + DP4 + Amos + 3D Contruction + Vol4D Jr + 10 jx : 6990 Frs. Téléphoner de 18 à 20h, au (1) 48 90 91 31.,

Département 94
Vds. A500 + 2 Mo + écran 1084S + 2éme lecteur + imprimante Star C10 couleur + 2 joys + Nbrx jx + meuble micro : 5800 Frs. Contacter Arnaud, au (1) 48 90 74 05.

Département 95
Vds. démos en tout genre pour Amiga. Contacter Eric Detoisien, 7 rue de l'azize, 95610 eragny S/oise.

Atari

Achat

Département 91
Ach. jx à bas prix sur ST, cherche : Vroom Data Disc, , Push Over, Special Force... Contacter Vasseur Yann, 6 villa Charles Gambon, 91000 Evry.

Département 93
Cherche toputes sortes de oldies pour STE. Contacter Lagaude Joel, 43 rue du tapis vert, 93260 Les Lillas.

Département 95
Ach. sur Atari : The Humans, Contacter Franck, au (16) 34 19 58 74.

Contact

Département 10
Cherche contacts sérieux pour échange ou vente de jx sur STF/STE. Contacter Dyon Fabien, 5 rue Matteoti, 10100 Romilly S/Seine, ou au (16) 25 24 47 53.

Département 51
Cherche contacts sur STE, non sérieux s'abstenir. Ciontacter Doucet Jerry, 18 rue moulin de l'écaille, 51430 Tinqueux.

Département 51
Réalise digits de vos photos en NEO, DEGAS. Vds. Bat 2. Vontacter Moreau Gerard, 7 rue fontaine, 51510 Villiers le Chateau, ou au (16) 26 70 91 07.

Département 57
Ech. démos. Contacter J Philippe Schwartz, 8 rue des Tirailleurs, 57200 Sarreguemines.

Département 62
Vds. jx sur 520 ST, à bas prix. Contacter Vereeecke Didier, 30 rue Charles Demuynck, 62320 Rouvroy.

Département 64
Cherche contact sur ST, posséde de Nbrx news. Contacter Egal Boris, Lot Louprat, 131/133 Ave des lillas, 64000 Pau.

Département 67
Cherche contacts sur ST, Nbrx news. Contacter Scherno Dominique, 14 rue de Rathsam Hausen, 67100 Strasbourg.

Vente

Département 6
Vds. 520 STF gonflé 1 Mo + joy + Nbrx jx + moniteur couleur Thomson : 2000 Frs. Téléphoner le soir, au (16) 93 73 14 98.

Département 13
Vds. S Soccer sur 520 STF. Contacter Gilles, au (16) 90 94 12 38.

Département 17
Vds. 520 STE + moniteur couleur + souris + docs + tapis + Nbrx jx, valeur 8000 Frs, vendu : 4000 Frs. Contacter Dimitri, après 19h, au (16) 46 58 20 20.

Département 17
Vds. jx ST : Kicck Off 2, F Whist, Panza, Indy 3, Action Service : 250 Frs. Contacter Sacha, après 20h, au (16) 46 47 48 65.

Département 17
Vds. originaux ST de 70 à 150 Frs. Contacter Depret Marc, 10 Ave des hirodelles, 17570 St Suplice de Royan.

Département 29
Vds. ST + joy + souris + Nbrx cables et jx : 2000 Frs, au lieu de 15000 Frs. Téléphoner au (16) 98 41 98 87.

Département 31
Vds. 1040 STE + moniteur couleur stéréo + Nbrx disks + data link + joy + souris + 50 revues + lecteur externe... : 5700 Frs. Contacter Fred, au (16) 61 92 51 57.

Département 31
Vds. originaux ST : Disc, Maupiti, F29, GP 500.... de 65 à 150 Frs. Contacter Nazabal Francois, 32 chemin de pins, 31600 Saubens, ou au (16) 61 56 87 03.

Département 31
Vds. jx originaux ST : Comboracer, F29, Maupiti, F1 GP... Contacter Nazabal Francois, 32 Chemin de pins, 31600 Saubens, ou entre 15 et 18h, au (16) 61 56 87 03.

Département 33
Vds. originaux pour ST : Armour Geddon, N Warriors, Mindwinter 1 et 2.... Contacter Anthony, au (16) 56 51 50 64.

Département 37
Vds. 520 STE couleur + 20 jx + 1 joy (Navigator) + tapis souris + 2 livres + 20 disks + logiciel anglais : 3500 Frs. Téléphoner après 18h, au (16) 47 65 85 40.

Département 38
Vds. jx originaux sur ST (Ishar, Rodland, B Jo...). Contacter Christophe, le soir, au (16) 75 54 44 20.

Département 38
Vds. Nbrx jx sur STE de 25 à 35 Frs. Contacter Cordel Frederic, 5 allée de la pelouse, 38100 Grenoble.

Département 38
Vds. originaux ST et dics : entre 120 et 130 Frs. Contacter Bisky, le soir, au (16) 76 73 64 85, ou en 3615 JOYSTICK bal : Bisky.

Département 45
Vds. Ech. jx sur ST, posséde : Crasy Cars 2, Elvira 2, Lure of Tempress. Contacter Emmanuel Micou, 19 rue Albert Laville, 45000 Orleans.

Département 59
Vds. 520 STF + Nbrx jx + souris + 1 joy : 1500 Frs. Contacter Ghautier, après 17h30, au (16) 20 55 99 66.

Département 60
Vds. 520 STE + souris et tapis + jx et utils : 2500 Frs. Contacter Arnaud, entre 18 et 21h, au (16) 44 56 34 46.

Département 60
Vds. 520 STF + moniteur couleur + joys + souris + Free Boot + Nbrx jx (Aigle d'or, B Brother...) + boites de rangements, TBE : 2600 Frs. Contacter J Michel, après 19h, au (16) 44 54 02 11.

Département 75
Vds. Nbrx jx originaux sur ST (Marble Madness, S Monaco GP, Italie 90...) : 50 Frs. Contacter Greg, au (1) 47 00 08 15.

Département 75
Vds. 520 STE + Ext 1 Mo + 15 jx originaux. Contacter Guillaume, du lundi au samedi de 17 à 21h, au (1) 42 81 38 77.

Département 77
Vds. 520 STE + Nbrx jx + joy + souris : 1500 Frs. Contacter Thomas, au (16) 64 22 77 53.

Département 77
Vds. 1040 ST + joy + souris + jx (Robocop 3, Lotus 2...) + utils + imprimante : 3800 Frs. Téléphoner au (16) 60 60 02 15.

Département 78
Vds. 1040 STE + lecteur ecxterne, joy, souris + omprimante + moniteur moniteur + TTx, utils et Nbrx jx : 4000 Frs. Téléphoner après 20h, au (16) 39 74 53 38.

Département 81
Vds. 520 STF + MC SC 1425 + Nbrx jx + cable de téléchargement + joy + souris et tapis : 3000 Frs. Contacter Bertrand, au (16) 63 74 86 34.

Département 82
Vds. de Très Nbrx titres sur ST. Contacter Osel David, Rte de Paris, 82350 Albias.

Département 83
Vds. originaux ST : 100 Frs : Falcon, Batle of Britain, Gun Ship, Silent Service, Beast, Infestation... Contacter Eric, au (16) 94 47 53 48.

Département 91
Vds. 520 STF 1 Mo + Nbrx jx : 2000 Frs + lecteur externe : 2300 Frs, ou lecteru seul : 400 Frs. Contacter Patrick, au (1) 64 90 06 09.

Département 91
Vds. 520 STF + moniteur couleur + joy + Nbrx jx : 2500 Frs. Téléphoner après 18h30, au (16) 64 47 00 33.

Département 91
Vds. jx originaux sur ST/STE de 65 à 150 Frs (Italy 90, Terminator 2...). Téléphoner au (16) 60 10 69 84.

Département 92
Vds. Atari 520 STF : 1000 Frs. Contacter Jamel, au (1) 46 61 52 67.

Département 92
Vds. 520 STE 2 Mo : 1800 Frs. Contacter Jamel, au (1) 46 61 52 67.

Département 92
Vds. 520 STE + moniteur couleur + joy + souris + jx : 2500 Frs. Contacter Nicolas, le week end, au (1) 47 58 19 92.

Département 92
Vds. 520 STF, double face + souris + jx + programmes + le Redacteur + livre de programation Basic : 1000 Frs à débattre. Contacter Olivier, au (1) 46 09 99 75.

Département 92
Vds. 1040 STE + moniteur couleur Philips CM8832 + souris et tapis + joy + Nbrx diks + boite de rangement + docs : 4500 Frs. Contacter Philippe, au (1) 47 72 77 39.

Département 92
Vds. ou Ech. de Nbrx jx sur ST/STE, entre 110 et 200 Frs. Contacter Marko, tous les jours sauf samedi, au (1) 46 24 65 41.

Département 92
Vds. 520 ST, 2 mlecteur disquette SF 354, logiciel TOS/, ST, Writter, DBMasterone, Pascal oss, emulateur Pc + documentation : 1100 Frs. Contacter Mr DE MEME, au (1) 43 58 69 56.

Département 93
STF + MC SC1435 + souris + joy + ralonge joy + jx + disks + boite de rangement + cable péritel Tv + revues : prix à débattre. Contacter Sébastien, après 18h, au (1) 48 31 08 51.

Département 93
Vds. 520 STF, 1 Mo + moniteur couleur + péritel +.docs + jx : 2900 Frs. Contacter Mauriccio, après 18h, au (1) 48 66 74 85.

Département 93
Vds. 1040 STE + souris + Nbrx jx : 2500 Frs. Contacter Cyril, après 20h, au (1) 48 40 67 39.

Département 93
Vds. 520 ST + ecran couleur, lecteur externe, joysticks, souris, Nbrx jx, utils, docs et boites de rangement : 3200 Frs. Téléphoner au (1) 48 54 25 41.

Département 93
Vds. 520 STE, livré avec moniteur Thomson + disks, news et utils + imprimantes : 3200 Frs. Contacter Sébastien, au (1) 43 04 68 39.

Département 93
Vds. 520 STF + moniteur couleur + jx : 2200 Frs. Contacter Alexandre, au (1) 43 08 87 85.

Département 93
Vds. 520 ST + écran + Nbrx jx + lecteur externe + boites de rangement + 3 joys + souris + docs... 3500 Frs. Contacter Christophe, au (1) 48 54 25 41.

Département 94
Vds. 520 STE 1 Mo + Nbrx jx originaux (Hook, Epic, Lure of Tempress...) + souris et tapis : 2500 Frs. Téléphoner entre 18 et 19h, au (1) 45 60 46 19.

Département 94
Vds. 520 STE + Nbrx jx (SS 2, Monkey Island...) + 3 joys + boite de rangement. Contacter Marc, au (1) 43 74 66 39.

Département 94
Vds. originaux ST : Terminator 2, Bargon Attack, Hook : 150 Frs pce, Maupiti Island, Indy 3, Another World : 100 Frs pce. Cpntacter Matthieu, le soir, au (1) 47 26 04 57.

Département 94
Vds. STE + jx originaux : 1500 Frs. Contacter Patrick, en fin d'après-midi, au (1) 42 83 20 56.

Département 94
Vds. jx Atari de 40 à 100 Frs (Epic, F16, Cpt Blood, Indy 3...). Contacter Emilio, au (1) 45 93 12 48.

Département 95
Vds. 520 STF + 2éme lecteur + imprimante couleur + Nbrx logiciels + joysticks : 4000 Frs. Contacter Nicolas, au (16) 34 64 54 06.

Autres

Vente

Département 31
Vds. MSX2 Sony 700 + Nbrx programmes + revues + 1 manettes + souris : 1200 Frs. Contacter Eric Reyniers, Quartier de barelles, 31290 Villefranche de Lauragais.

Département 34
Vds. nouveau Fanzine pour Amiga, ST, Pc, SFC, Lynx, pour renseignement, contacter Nicolas Lenoire, BP 31, 34990 Juvignac.

Département 92
Vds. imprimante 80 Col, 9 aiguilles, MT81, avec cable et notices : 700 Frs. Contacter Patrice, au (1) 43 50 52 59.

Cpc

Achat

Département 16
Ach. Tuner Tv Amstrad : 500v Frs maxi, ou contre Music chaine. Contacter Philippe, après 19h, au (16) 45 67 97 70.

Département 59
Ach. souris, ou crayon optique pour 6128+, à prix raisonable. Contacter Mr Viaene Richard, 14 rue d'auvergne, 59492 Hoymille, ou après 16h, au (16) 28 68 12 08.

Département 59
Cherche le logiciel pour décoder le Morese sur CB avec le manuel. Vds. divers livres sur le Cpc 464, 664 et 6128. Contacter Olivier, au (16) 27 35 64 11.

P.A. GRATUITES

Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées.
Ce bon à découper est valable pour un numéro.
Les annonces de nos lecteurs abonnés, seront prioritaires.
(joindre étiquette d'expédition.)
Nous vous rappelons que la loi interdit la vente ou l'échange de copies.

33

❏❏ Votre Département (à remplir oligatoirement)

RUBRIQUE : ❏ ACHAT ❏ VENTE ❏ CONTACT

STANDARD : ❏ AMIGA ❏ ATARI ❏ CPC ❏ PC ❏ AUTRES

❏ MASTER SYSTEM ❏ MEGADRIVE ❏ NEC ❏ NINTENDO

JOYSTICK PA., 103 Bd Mac Donald, 75019 PARIS

PETITES ANNONCES
103 Boulevard Mac Donald 75019 PARIS

Département 77
Recherche Tuner TV pour Cpc 6128. Contacter Thierry, après 20h, au (16) 60 60 37 07.

Vente

Département 13
Vds. News à bas prix. Contacter D Blanquet, C/O BMM, BP 148, 13254 Marseille.

Département 22
Vds. Cpc 464 + jx + notices d'utilisation : prix à débattre. Téléphoner au (16) 96 31 15 50 HR.

Département 44
Vds. Cpc 464 mono + Nbrx jx + revues : 1200 Frs, ou contre console + jx. Téléphoner au (16) 40 43 25 15.

Département 59
Vds. Cpc 6128 + moniteur couleur + Nbrx jx (Bat, Panza, Wonderboy 2...) + manettes : 3000 Frs. Contacter Mathieu, après 18h, au (16) 20 22 44 73.

Département 60
Vds. Cpc 6128 couleur + multiface 2 + joy + impriante+ Nbrx jx : 2000 Frs. Vds. multiface : 200 Frs, imprimante DMP 3160 : 1000 Frs, jx entre 60 et 100 Frs. Téléphoner après 18h, au (16) 44 41 35 46.

Département 75
Vds. Cpc 6128 + ecran + livre + 44 jx originaux + cable K7 : 2300 Frs + 2 éme lecteur 5" + cordons : 900 Frs + Hacker 7.0 : 300 Frs + radio réveil : 300 Frs, ou le tout : 3500 Frs. Contacter Kuy Lim, au (1) 42 73 08 83.

Département 75
Vds. jx originaux K7, entre 20 et 40 Frs, diks entre 50 et 70 Frs, radio réveil : 200 Frs, bureau pour Cpc : 400 Frs. Contacter L Vannier, 33 rue Labat, 75018 Paris, ou au (1) 42 52 45 47.

Département 75
Vds. Cpc 464 mono + Nbrx jx (ou séprarément entre 50 et 70 Frs) : 950 Frs. Téléphoner après 20h, au (1) 43 80 82 23.

Département 78
Vds. Cpc 6128 couleur + jx + revues + carte HiFi + livres + joystick : 3500 Frs. Téléphoner entre 18 et 22h, au (16) 39 75 12 55.

Département 78
Vds. Cpc 6128 couleur + jx + tuner Tv : 1700 Frs, ou contre expander. Téélphoner après 18h, au (16) 34 87 67 93.

Département 84
Vds. Nbrx jx (K7) pour Cpc 6128, 464 (R Type, Bubble Bobble, After Bunner...) : 400 Frs, valeur : 3000 Frs. Téléphoner au (16) 90 34 33 37.

Département 92
Vds. Cpc 464 mono + 1 lecteur DDL1 + 2 joy + Nbrx jx : 1500 Frs. Téléphoner après 18h, au (1) 45 34 85 94.

Département 93
Vds. Cpc 6128 couleur et 464 + jx et manettes et docs : 1400 Frs. Téléphoner au (1) 43 30 18 75.

Département 93
Vds. Cpc 6128 couleur + 1 joy + Nbrx jx + manuel : 2500 Frs. Téléphoner après 19h, au (1) 43 32 93 97.

Département 93
Vds. Cpc 6128 couleur + 1 joy + 1 manette + mode d'emploi + boite de rangement + 1 cartouche : 2000 Frs. Contacter Laurent, au (1) 45 28 77 30.

Département 94
Vds. Cpc 6128 + Nbrx jx + DMP 2000 + filtre écran : 2000 Frs. Contacter Patrick, au (1) 48 85 09 37.

Département 95
Vds. Cpc 6128 + moniteur couleur + 2 joy + jx + manuel : 2500 à débattre, échange SFC + 2 jx + 2 manettes contre Neo-Geo + jx et manette. Contacter Mamadi, au (16) 34 12 17 76.

Département 95
Lecteur disk + Nbrx jx + manuel : 800 Frs, seulement en région parisienne. Contacter Hoang, après 19h, au (16) 39 86 62 99.

Pc & Compatibles

Achat

Département 34
Ach. news sur Pc 3" et 5", VGA 256 couleurs, sérieux et rigueur demandé. Contacter Sébastien Borras, 61 rue du pont de laverune, Res les tourmalines, 34070 Montpellier.

Département 44
Ach. Pc 386 DX, ou SX 33 Mhz à moins de 5000 Frs (configuration : ecran et carte SVGA, DD 40 Mo, ou +). Contacter Millet P, le petit bois, 44830 Bouaye.

Département 67
Ach. jx et utils sur Pc 3", en particulier simulation de vol et originaux uniquement. Contacter Godin Alain, 4 rue du Hoenboug, 67800 Hoenheim, ou au (16) 88 83 30 79.

Département 78
Cherche VGA, SVGA couleur, carte Thunderboard, S Blaster 2. Contacter Thierry, au (16) 30 96 02 88.

Contact

Département 6
Ech. Aces of the Pacific sur Pc contre GFA, ou Visual Basic, ou Turbo Pascal. Contacter Thomas, au (16) 93 87 61 75.

Département 28
Cherche contacts sur Pc 3", pour échange de logiciels. Contacter Ronsin Jérome, 7 rue Hoche Allart, 28300 Leves.

Département 38
Cherche contact sérieux et durable sur 386, tout format, posséde news. Contacter Julien Descroux, 36 les ardillais, 38190 Crolle.

Département 42
Programmeur cherche graphiste, musiciens et programmeur Pc. Contacter Cedric Bermond, 12 rue Paul Rondin, 42100 St Etienne.

Département 66
Twinface, association de dévellopeurs, venez nous, des passionnés ouvert à tous vos projets, 5 rue de taillet, 66100 Perpignan, ou au (16) 68 50 29 91, Fax : (16) 68 66 92 58.

Département 68
Cherche contact sur Pc et Amiga. Contacter Weibel, 52 rue Albert Camus, 68200 Mulhouse.

Département 75
Cherche contact sur Pc, pour échange : posséde : Dune, Gods, Indy 4, Bargon attack... Contacter Germain, le wwek end, au (1) 45 57 12 42.

Département 75
Cherche contacts sur Pc 5 et 3" sur Paris, (19 et 20) uniquement. Contacter Daniel Arnaud, 33 rue compans, 75019 Paaris.

Département 91
Ech. jx Pc sur la RP, posséde, Ultima 7, Monkey 2, the Lost Files of Sherlock, WC2, Epic, Star Trek... Contacter Juliette, au (16) 60 11 18 99.

Département 92
Pc Amiga échange news, jx et utils. Cherche contact. Contacter Michel, le soir, au (1) 47 76 14 31.

Département 95
Pc 3" HD, échange jx : Dhareware pour Windows. Contacter Club Pc Windows, BP 34, 95560 Montsoult.

Vente

Département 7
Vds. Pc 486 DX 33 Mhz, SVGA, DD 200 Mo, 4 Mo Ram, 2 lecteurs, 128 Ko cache + Sound Blaster + Windows 3.1, Dos 5.0 et Nbrx logiciels. Contacter Pascal, après 19h, au (16) 75 44 55 87.

Département 22
Vds. Pc + moniteur + 2 lecteur + joystick + souris, jx et utils : 3500 Frs. Téléphoner au (16) 96 74 62 54.

Département 37
Vds. Pc 10111 Comodore 80888, 3 et 5", VGA couleur, 64 Ko Ram et Nbrx jx : 4200 Frs. Contacter Johnny Fergeau, 22 rue G Guynemer, 37230 Fondettes.

Département 41
Vds. ou Ech. Pc Perfect General, Secret Weapon, Mega Fortress.... Contacter Michel, vers 20h, au (16) 85 59 46 73.

Département 41
Vds. Wings commander 2 : 200 Frs, Special Operation : 100 Frs, Global Effect : 150 Frs. Contacter Laurent, après 18h, au (16) 54 79 93 70.

Département 59
Vds. Pc DX 33, 2 Mo Ram, DD 106 Mo, SVGA, Nbrx jx, (Dune, 357, WC 2, GP Unlim...) et utils (Dos 6, Word 5.5, Exel...) : 8790 Frs. Téléphoner entre 18 et 21h, au (16) 20 92 63 77.

Département 59
Vds. ou Ech jx originaux sur Pc : Aces of the Pacific, Disk Update, Dune, Lellings. Téléphoner au (16) 20 37 31 51.

Département 59
Vds. Pc TO 16, 512 Ko, 10 Mhz, CGA + souris + joystick et carte + Nbrx utils et jx : 2400 Frs. Contacter Tan Guy, au (16) 20 09 35 24.

Département 59
Vds. jx originaux Pc : Dune, Lemmings, ou contre 100 Frs pce. Téléphoner au (16) 20 37 31 51.

Département 67
Vds. originaux 3" : Epic, F 117, Wing Commander 2, Lure of Tempress : 200 Frs pce, ou 600 Frs le tout. Contacter Sylvie, après 18h, au (16) 88 78 68 35.

Département 67
Vds. Pc 286, 1 Mo Ram, DD 40 Mo, carte joystick, souris, Dos 4, lecteur 3" + Nbrx jx : prix à débattre. Contacter Martin, après 17h30, au (16) 88 70 70 63.

Département 75
Vds. Pc 286 12 Mhz, 2 Mo Ram, 40 Mo DD, VGA couleur + souris et joystick + Soundblaster, DD chargé : Windows 3.0, Dos 5.0... : 4000 Frs. Contacter Gabriel, au (1) 47 27 23 03.

Département 75
Vds. Pc 286 12 Mhz, DD 42 Mo, lecteur 3 et 5", VGA, 1 Mo Ram (adlib), Nbrx logiciels. Contacter Adel, après 18h, au (1) 43 79 40 32.

Département 75
Vds. TandyPc 1000 SX, 640 Ko Ram, 2 lecteur 5", moniteur EGA et logiciels originaux + imprimante : 2500 Frs à débattre. Contacter Pierre, après 19h, au (1) 42 71 20 85.

Département 75
Vds. Pc CGA, 640 Ko Ram, moniteur couleur + 2 lecteurs 5" + Nbrx jx et utils : 1500 Frs. Contacter Ivan Favero, sur Paris et région, ua (1) 45 88 44 90.

Département 75
Vds. 7 jx Pc pour Windows en libre essai contre 20 frs. Contacter Olivier Tableau, BP 34, 95560 Montsoult.

Département 75
Vds. pour SB et SB Pro, kit midi complet, jamais servi, dans sa boite : 400 Frs. Contacter Eric, après 19h, au (1) 43 66 21 43.

Département 78
Vds. pour Pc packs anti-virus (livres et disks) : 200 Frs, ainsi que d'autres livres et revues diverses pour Pc et Amiga. Contacter Frédéric, au (16) 39 51 45 74.

Département 78
Vds. Pc 3086, TBE, 640 Ko Ram, 2 lecteur HD, DD 30 Mo, carte VGA, souris + Nbrx jx : Lemmings, Dune, Crime Wava + Multiplan, Works 2... : 4900 Frs. Téléphoner au (16) 30 55 21 18.

Département 78
Vds. Pc 1215 : 3000 Frs, avec 2 lecteur 5", 26 jx, souris, joy et écran mono. Contacter Philippe, au (16) 30 43 06 99.

Département 92
Vds Pc 386 DX 33 HD 120 Mo, lecteur 3 et 5", écran SVGA, 4 Mo Ram : 8000 Frs. Contacter Jamel, au (1) 46 61 52 67.

Département 92
Vds. 386 SX 16 Mhz, 2 Mo Ram, DD 40 Mo, VGA couleur, 2 Lecteur HD + carte Soundblaster, souris : 5000 Frs. Contacter Philippe, au (1) 47 02 85 40.

Département 92
Vds. Pc 286, 12 Mhz, écran EGA, lecteur 3 et 5", DD 20 Mo avec de Nbrx logiciels : 4500 Frs. Contacter Le Chinois, après 20h, au (1) 46 61 52 67.

Département 94
Vds. Tandon 386 SX 20, 2 Mo Ram, DD 40 Mo, VGA couleur, souris, Windows 3.1, Dos 4, sous garantie : 8000 Frs. Téléphoner au (1) 48 52 24 86.

Département 94
Vds. AT 286/20, DD 20 Mo, 2 lecteur, écran SVGA, carte 512 Ko, souris, joy, carte son, Dos 5, jx (Dune...), utils, revues et docs : 6000 Frs. Contacter Sonny, au (1) 46 7712 84.

Joystick et **Consoles News** sont des publications mensuelles éditées par le Groupe SIPRESS, 103 Boulevard Mac Donald, 75019 Paris. Tel: (1) 40 35 48 44. Fax: (1) 40 35 16 47.
Associés : Alain KANOUI, Gérard KANOUI, Claude UZAN, Marc ANDERSEN.

Directeur de la publication
Marc Andersen
Rédacteur en chef
Alain Huyghues-Lacour
Rédacteur en chef adjoint
Section Micro
Claude Lucas
Co-Rédacteur en chef adjoint
Pour l'étranger
Derek Dela Fuente
Co-Rédacteur en chef adjoint-Rubrique vacances
Henri Legoy
Coordination technique
Danbiss

Joystick

COURRIER DES LECTEURS
Mic Dax
NEWS
Michel Desangles
PREVIEWS
Derek De La Fuente, Moulinex, Seb
Traduction : Sébastien Hamon, Sylvain DEMANET
TESTS
Calor (Maria Dao), Lord Casque Noir (Jérôme), Moulinex (Cyrille Baron), Seb (Sébastien Hamon)
JEUX CRACK
Danboss

Consoles News
AHL & 1ère classe DESTROY

Correspondants permanents à l'etranger
SENDAI Publications (USA)
SOFT BANK (Japon)
Henri Legoy (Chine)
Mise en page
Pixel Press Studio
LINOS
Mickael Cambour

Secrétariat
Antonio Da Silva
Chefs de Publicité
Marc Andersen
Isabelle Weill
Abonnement et anciens numéros
Antonio Da Silva
Directeur des ventes
Promevente-Michel Yatca
(1) 45 23 25 60. Terminal EB6
Modifications de service et reassort
N° vert: (1) 05 19 84 57

Télématique
3615 Joystick
Centre serveur Sipress
Journaliste Télématique
Mic Dax
Sysanim
Tontón Sam

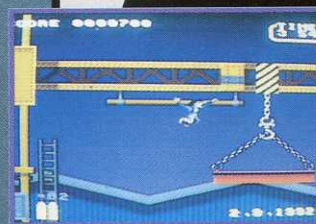


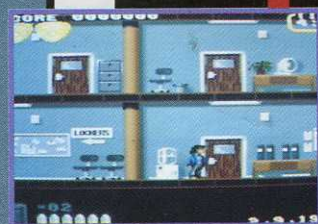
Photogravure
RPM
PPO
INTEGRAAL
Imprimé en France
Distribution
Transports Presse.

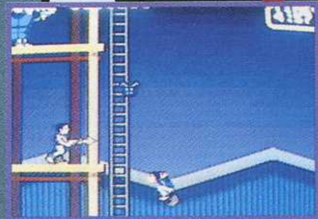
Publication inscrite à l'OJD.
Commission paritaire N° 70725.
ISSN: 0994-4559. Dépôt légal à parution.
Illustration de couverture
L'ARME FATALE III











LE DUO DE CHOC EST DE RETOUR SUR VOS MICROS !!

Plongez dans les bas fonds de Los Angeles à la poursuite de dangereux criminels.
Grace à ce jeu fantastique, vous allez jouer le rôle des deux flics les plus célèbres de l'histoire du cinéma:
* Le Sergent Murtaugh (alias Danny Glover)
* Martin Riggs (Mel Gibson), dit "L'ARME FATALE"
Ils forments l'équipe la plus efficace de la police de Los Angeles.
Le jeu s'inspire du scénario des 3 films et reprend scènes et les ennemis les plus spectaculaires des 3 films. C'est un mélange de jeu de plate forme et de tir. Plusieurs missions vous sont proposées:
Vous devez démanteler des réseaux de traficants de drogues, de blanchiment d'argent sale, et des traficants d'armes. Il faudra arrêter un tueur de flics, et sauver une fille qui a été kidnapée. Chaque mission se déroule sur plusieurs tableaux.
Vous pouvez jouer soit avec le SergentMurtaugh, soit avec Riggs. Chacun possède ses qualités et ses faiblesses.

COMMODORE
ATARI ST
AMIGA
IBM PC &
COMPATIBLE

FAITES TREMBLER LES CRIMINELS !



OCEAN SOFTWARE LTD. 25, BOULEVARD BERTHIER 75017 PARIS, FRANCE. TEL: 47 66 33 26. FAX: 42 27 95 73